KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE

コナミ完璧攻略シリーズ

完全版



SILENT HILL 2

サイレントヒル2 公式完全ガイドブック

頼れるマップ＆詳細フローチャートに
エンディング分岐条件、隠し要素など
未公開情報をすべて網羅した完璧版!

KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
コナミ完璧攻略シリーズ



SILENT HILL 2

サイレントヒル2　公式完全ガイドブック

SILENT HILL 2

サイレントヒル2 公式完全ガイドブック







Preface

はじめに

3年前に病死した妻、メアリーから届いた一通の手紙に導かれ、湖畔に眠るリゾートタウン、霧に包まれた静かな町“サイレントヒル”にジェイムスはやってきた。
人々の生命を感じさせず、怪物たちで埋め尽くされるこの町で、彼は世にも奇妙な出来事に飲み込まれてしまう。
そして、手紙の真実を求めてさまよう道中、さまざまな謎、さまざまな人物との出会いが、ジェイムスの精神に大きく影響を与えていく。
心のバランスを崩したアンジェラ、極度な内向性の青年エディー、メアリーと仲のよかった少女ローラ、そしてメアリーに酷似した女性マリア。
すべての人物たちとサイレントヒルの町とが織りなす、謎深い現象をひとつひとつ解明していかなければ、決して真実を掴むことはできない。
だからこそ本書では、それらの現象を徹底的に解明していく。さらには、物語が終了したあとも残される幾多の謎も。
『サイレントヒル2』の魅力を隅々まで味わい尽くすために、プレイの際には片時も本書を手放さないでほしい。

C O N T E N T S

Chapter 1 : Stage & Cast

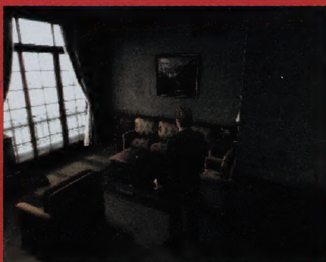
町と人物

『サイレントヒル２』の舞台となる町と、主要な登場人物のプロフィールを紹介する。謎に満ちたストーリーを理解し、イマジネーションを広げるのに役だつだろう。



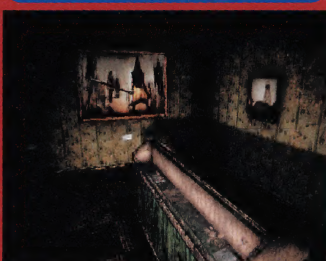
舞台 サイレントヒル全景

レイクビューホテル



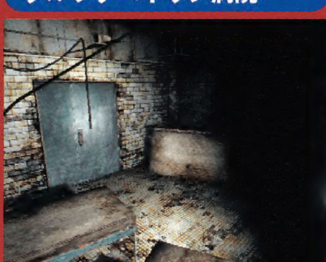
湖畔の最北端に位置する、4階建ての宿泊施設。毎年シーズンになると、素晴らしい展望を求めて訪れる、恋人たちや家族連れでにぎわっていた。

サイレントヒル資料館

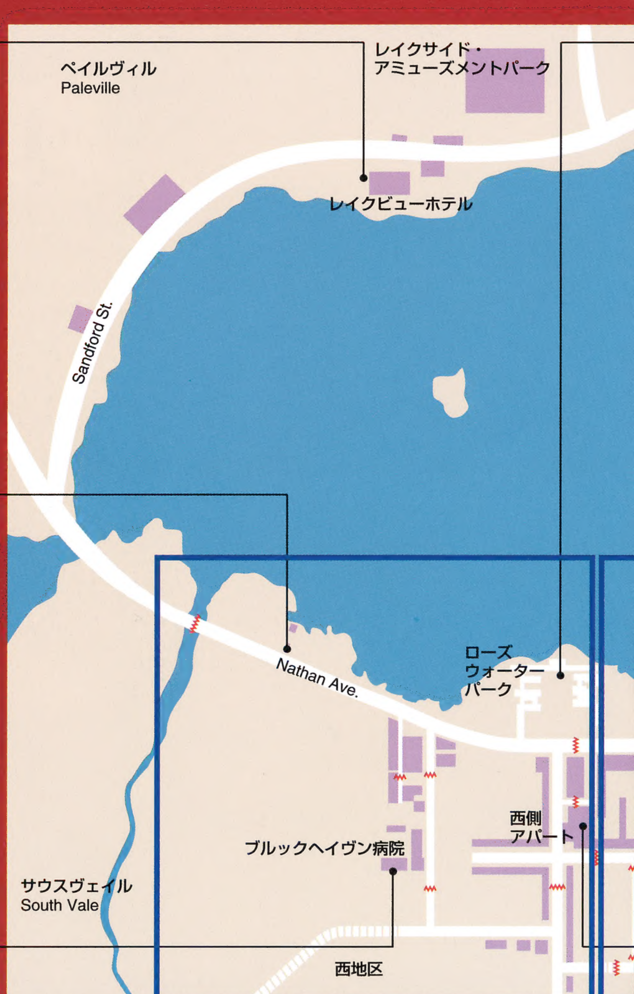


サイレントヒルの歴史にまつわる絵画を展示した資料館。1820年頃の、水辺の風景やブルックヘイヴン病院、刑務所などを知ることができる。

ブルックヘイヴン病院



24の病室を備える、4階建ての精神病院。専門病院としては規模が大きく、プールやカフェテリアといった娯楽施設も完備されている。ビジネスではなく、患者のケアを第一に考える素晴らしい病院でもあった。



サウスヴェイル 西地区

これが物語の舞台、サイレントヒルという町の全体図だ。ジェイムスはサウスヴェイルを中心に町のさまざまな施設を訪れ、悪夢の体験を繰り広げることになる。その中から、サイレントヒルの名所でもある代表的な6カ所を紹介していこう。



ローズウォーターパーク



かつては“水と薔薇の園”として、サイレントヒル一の観光スポットとなっていた。ジェイムスとメアリーの、深い思い出の地でもある。

墓　場



サイレントヒル住人たちの魂が眠る場所。郊外に配されているため敷地面積は広く、すべての墓標を見て回るだけでも丸一日を要する。

アパート



サウスヴェイル東地区に唯一建てられているアパート。便宜上、通常は東側、西側と呼ばれるが、実際は東側＝ウッドサイドアパート、西側＝ブルークリークアパートと、別なアパートが隣接した形になっている。

ジェイムス・サンダーランド
James Sunderland

妻の幻影を追い求める孤高の男性

愛する妻、メアリーを３年前に病気で亡くした薄幸の男性。ふたりの間に子供はなく、妻との思い出のみを心のよりどころに、日々無気力な生活を送っていた。そんなある日、死んだはずのメアリーから手紙が届き、何かに導かれるように、思い出の地であるサイレントヒルを訪れる。そして、手紙の真実を求め、ひとり町へと足を踏み入れていく。優しい心根の持ち主であり、自分の身も顧みず、他人を案じることも多い。

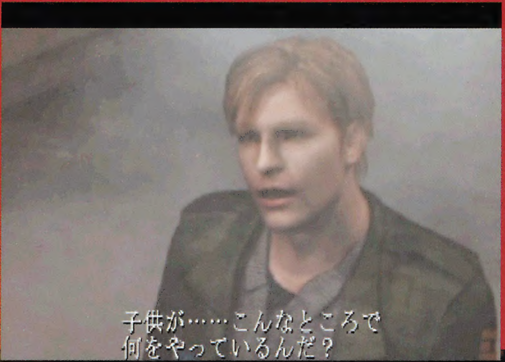


ただ… それでも私は
メアリーに会いに来た
So then why am I looking for her?









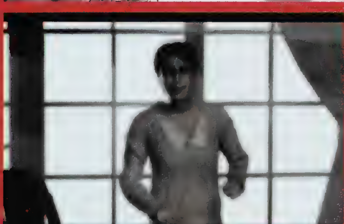
メアリー・サンダーランド
Mary Sunderland

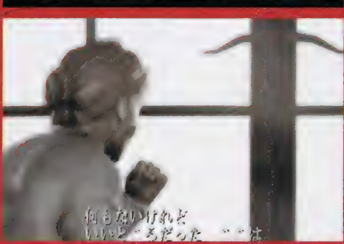


ねえ ジェイムス
会いたいの

Please.
I want to see you, James.







生涯色あせぬ、ジェイムスとの絆

手紙の差出人でもある、ジェイムスの最愛の妻。3年前に病気で他界している。もともとは快活で優しい性格であったが、苦痛を伴う長い闘病生活において自分の身を呪うようになった。愛情の中に生を願う気持ちと、苦しみの中に死を願う気持ちの交錯する中、ジェイムスに看取られて帰らぬ人となった。



マリア
Maria

私なら…ずっと一緒に
いてあげられるのよ？

But I can be yours...
I'll be here for you forever.



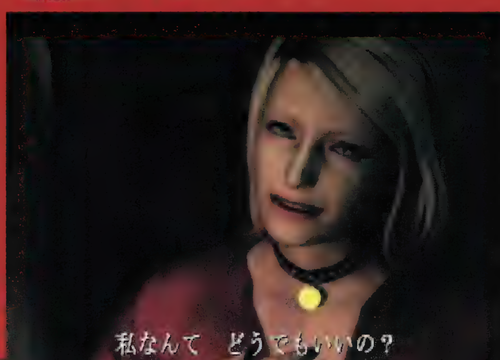
ジェイムスを魅惑する、神秘の女性

ローズウォーターパークでジェイムスが出会う、官能的な謎多き女性。服装や髪型はまるで異なるが、メアリーにそっくりな顔立ちをしており、ジェイムスでさえ遠目には見間違えるほど。明るく行動的な性格が彼女の魅力であり、出会ったばかりのジェイムスにも親しげに話しかけてくる。それればかりか、思い出の場所を目指す彼に興味を持ち、即時に同行を決意する。気が優しく、優柔不断なジェイムスを積極的にリードしていく。

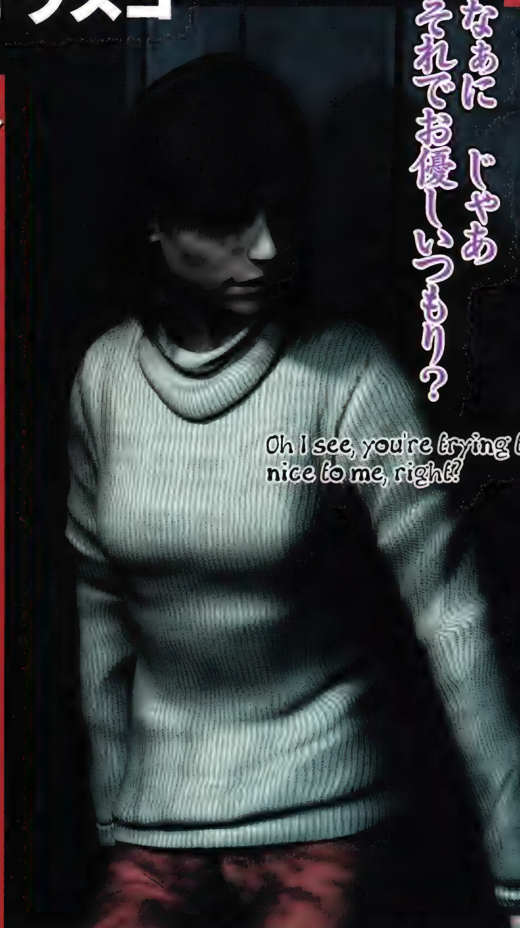








アンジェラ・オラスコ
Angela Orosco

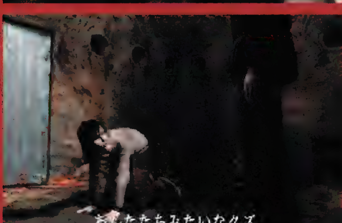


愛の迂回路に迷い込む、幸薄き娘

ジェイムスが墓場で出会う、どこか癖のある女性。子供の頃から自分は幸せになれないものと思い込んでおり、その表情は憂いと悲哀を多分に含んでいる。ハイスクールを卒業後、しばらくして家出を試みるが、厳格な父親に見つかり家へ連れ戻されてしまった。その後、懲りずに再び家を出るものの、自分の道を見失った彼女は母親の愛を求め、この町に舞い戻ってくる。だが、町の異常が、彼女の人格に少しずつ支障を来たしていく。









ローラ
Laura



**見てわかんないの
バカなんだね**

Huh?
Are you blind or something?







ジェイムスに憂鬱を与える不思議少女

時折、ジェイムスの前に姿を見せては勝手な行動をとって消えていく少女。メアリーと同じ病院に入院していたことがあり、心優しいメアリーを母のように慕っていた。そして、メアリーもまた、ローラを愛していた。だが、ローラはジェイムスを嫌っていたため、メアリーの存命中にふたりが顔を合わせることは皆無であった。そのためジェイムスは、このサイレントヒルで、初めてローラの存在を知ることになる。



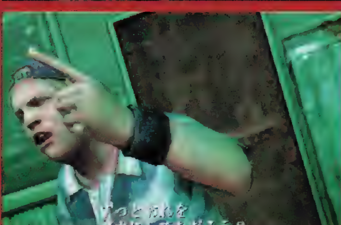
エディー・ドンブラウスキー
Eddie Dombrowski

破綻的内向に秘められた狂気

幼い頃から絶えず虐めを受けており、極端に鬱屈した人間へと成長してしまった。"ブタクソ野郎""酸っぱいゴミ"とまで罵られても、他人と争ってまで抵抗する度胸を持たない小心者。心の内では怒りを覚えるのだが、結局は自分で押し殺してしまう。そして、そんな性格に問題があることに気づかず、つねに自分の不運を呪っている。なぜサイレントヒルに迷い込んだのかは不明だが、彼が怪物と死体の山に耐えられるはずもない……。











もうひとつの『サイレントヒル』

独自の世界観を構築し、本作の前身となった『サイレントヒル』。舞台は違えど、転換世界であるサイレントヒルのひとつの形が、そこにある。

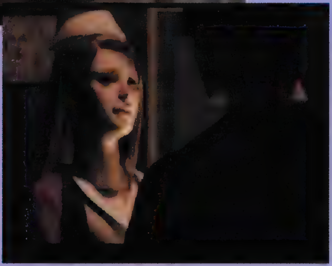
キャスティングから浮かび上がる根底に横たわるシリーズのテーマ

前作は、廃墟の町で姿を消した娘を追い求める男性の物語。今作とでは、バックグラウンドに大きな共通項がある。どちらも既婚者の男性が主人公であり、彼らは唯一の家族を心のよりどころにしている、ということだ。そして、前作では娘、今作では妻が捜索の対象になっている。一般市民である彼らが過酷な試練を乗り越えられるのは、深い愛のなせる業。本作品は、"家族"をテーマにした"愛"のカタルシス、その描写なのだ。

また、分裂症のリサはアンジェラ、内面的激高性のカウフマンはエディー、シェリルの半身であるアレッサは、メアリーの半身であるマリアに通じているという見方もできる。



●娘のシェリルは生まれていない人間のため、前作のほうが悲劇的な展開ではある



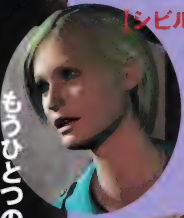
▲劇中の大筋には関係しない主人公への語り方などが、アンジェラに似たり?



【ハリー・メイソン】
32歳、作家。正義、博愛、義憤といった感情を表に出すヒーロー的な人間ではなく、一途で不器用な性格。



【シェリル・メイソン】
7年前にある町の路上でハリー夫妻に拾われ、その後に引き取られる。内向的で人見知りが激しい性格。



【シビル・ベネット】
職務を果たすことを最優先に考える警察官。応対が若干冷たいのは責任感の強さのあらわれ。



【リサ・ガーランド】
病院で出会う看護婦。場面ごとで性格に微妙な変化が見られ、分裂症のような印象を受ける。



【アレッサ】
どことなくシェリルの面影を残す、素性不明な謎の女性。少女の姿をした悪魔と呼ばれる。



【ダリア・ギレスピー】
事件に深く関わる、教会主を務める婦人。物語の要所でハリーに助言をするが、妄想の域を出ない台詞が多い。



【マイケル・カウフマン】
病院でハリーと出会う医師。表面上は物静かで落ち着いた雰囲気を醸しているが、ちょっとしたことで激昂する。

Chapter 2 : Unknown creatures

異形の生き物たち

町の至る所にうごめく不気味な生き物たち。今や彼らこそがサイレントヒルの「住人」である。詳細な能力データとともに、彼らと出会った際の対処法を紹介する。





モンスターについて

サイレントヒルには異形のモンスターたちが徘徊している。このモンスター、種類は8種類と少ないが、町中をうろついているので全体数はとても多い。しかも、ジェイムスを見つけるや、問答無用で襲いかかってくるのだ。それぞれの特徴や対処方を把握しておかなければ、この町で無事に生き残ることはできないだろう。



◀対処法を知らなければ、一方的に攻撃を喰らってしまうこともあるだろう



▶体力と耐久度の違いは重要。ダウンしたモンスターは、一撃でとどめを刺せるのだ

耐久力：モンスターには耐久力というパラメータがある。これが0になるとダウンや仰け反り状態になる。

体力の変動するモンスター

ライングフィギュア／マネキン／バブルヘッドナース

上記3体のモンスターは、ゲームが進行するにしたがって、体力が変動していく。後半になるにつれて高くなるのだ。とはいえ、これら3体はダウンしている間に踏みつけ、蹴り攻撃を行なうことで、1撃で倒すことが可能なので、それほど気にしなくてもいいだろう。

場　所	変動率
屋外、アパート	通常のまま
病院、刑務所、迷宮	通常の1.5倍
ホテル	通常の2.0倍

耐久力の変動するモンスター

ライングフィギュア／マネキン／バブルヘッドナース

上記3体のモンスターは、ゲームを進めるにしたがって、耐久力も上昇する。耐久力が高くなるとダウンしにくくなるので、そのぶん戦闘は厳しくなる。なお、上昇倍率はACTION LEVELで変化しない。よって、レベルを上げるほど、数値の上がり方もより大きくなってしまう。

場　所	変動率
屋外、アパート、病院	通常のまま
刑務所、迷宮	通常の1.2倍
ホテル	通常の1.5倍

モンスターの復活について

一部のモンスターは、とどめを刺しても、一度別のエリアに行って戻ってくると復活することがある。復活の確率はACTION LEVELによってちがい、レベルが上がるほど数値が高い。なお、倒したあとの血溜まりは残ったままなので、そこに死体が無ければ復活したということが判別できる。

Action Level	復活確率
BEGINNER	10％
EASY	10％
NORMAL	20％
HARD	40％

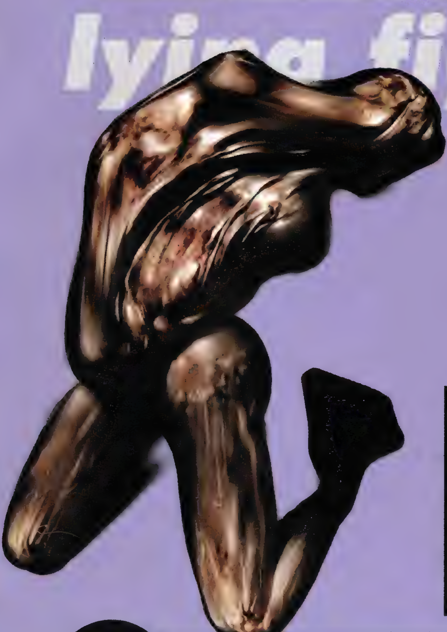
モンスターデータ

ここからは、モンスターの解説、データ、対処法を一挙に公開する。

　ほかに類を見ない不気味な姿をしたモンスターたち。彼らにはいろいろな設定、細かいデータが存在する。ここではそれらを一気に紹介し、その上でモンスターを効率よく倒すための対処法を伝授する。プレイの役にも立つうえ、知識としても面白いので、必ず目を通しておくように。なお、これに対比してジェイムスの体力や武器の攻撃力も知っておいたほうがいい。それらは28ページに載っているので、そちらを参考にしよう。

FILE.1 ラインググフィギュア

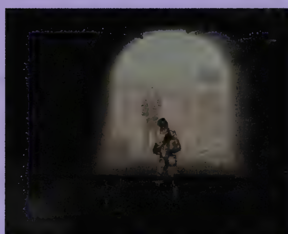
lying figure

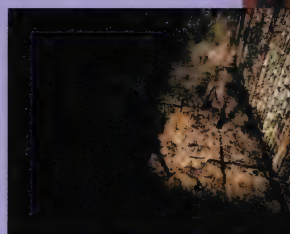


身体の数カ所に裂け目が存在し、そこから危険なガスを発生させる。ラバーのようなものに覆われた上半身を大きく動かしながら移動する姿は、何かに苦しんでいるように見える。また、床に伏せ、高速で移動する能力を持つ。それによって、車の下などの狭い空間に隠れ、突然の奇襲を仕掛けてくることも。なお、伏せた状態からは、頭突き攻撃を行なってくる。

●DATA●

■体力
BEGINNER：400pts
EASY：400pts
NORMAL：700pts
HARD：1500pts
■耐久力
BEGINNER：10pts
EASY：190pts
NORMAL：285pts
HARD：380pts
■毒霧攻撃
攻撃力：7pts
攻撃距離：3.0m（屋外）
　　　　：1.5m（屋内）
■頭突き攻撃
攻撃力：5pts
攻撃距離：0.2m





対処法　ダウンしているときも決して油断するな！

最初に出会うモンスター。毒霧攻撃の射程が長いので、離れてハンドガンを数発撃ち込むといい。ダウンしたら蹴り、またはショットガンでトドメを刺せばＯＫだ。なお、ダウンしたらすばやく近づかないと、体をくねらせながらすごいスピードで移動してしまう。この際、頭突き攻撃を仕掛けてくることもあるので、動き出したら少し離れ、再びハンドガンを叩き込め。



◀毒霧が当たらない距離から飛び道具で攻撃しよう



▶這いまわって距離が離れたら仕切りなおしだ

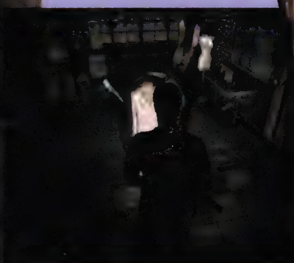
FILE.2 マネキン

mannequin

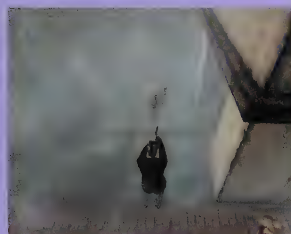


●DATA●

■体力
BEGINNER：400pts
EASY：400pts
NORMAL：700pts
HARD：1500pts
■耐久力
BEGINNER：10pts
EASY：190pts
NORMAL：285pts
HARD：380pts
■腕（足）による攻撃
攻撃力：18pts
攻撃距離：1.5m







マネキン人形の下半身をふたつつなげたようなモンスター。したがって、上半身も下半身と同様の器官を持ち、それを武器にして襲ってくる。また、ライングフィギュア同様、皮膚が光沢状のもので形成されているため、暗い中でもなんとか判別することが可能だ。身体の中央付近に小さな穴のようなものが確認でき、そこをレッドピラミッドシングが執拗に触れているのは何か理由があるのか？

対処法 攻撃手段はひとつ対処しやすいぞ

ハンドガン連射からの蹴り、またはショットガンという基本的な攻撃方法で問題なく倒せる。ただ、マネキンは攻撃方法を腕（足）による攻撃という１種類しかもっておらず、その攻撃を行なう前には腕（足）で漕ぐようなアクションをするので、とても防御しやすい。ハンドガンの弾を大事にしたいなら、木材の打撃のみで倒してもいいだろう。



◀このアクションのときに攻撃してくるので、防御しよう



▶木材で数回殴るだけでダウンする。そのままトドメを刺せ

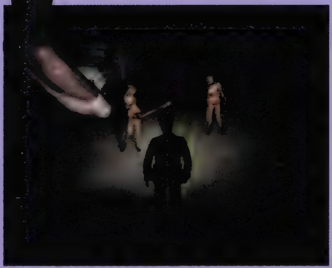
FILE.3 バブルヘッドナース TypeA TypeB



ボロボロになった看護婦の制服を着たモンスター。排気管等から引きちぎった鉄のパイプを手にし、獲物が近づくと、それを無造作に振り回して攻撃する。異様に膨れた顔をしており、時にその苦しみから頭部を上下、左右に振りまわす。瀕死の状態になると、だだをこねるように床でのたうちまわる。主として病院の中を徘徊しているが、より苦しみに満ちた看護婦たちは、病院だけにはとどまらず、その周囲にも生息している。なお、病院に出現するTypeAと、それ以降の場所に出現するTypeBが存在し、TypeBのほうが若干強い。

●DATA●

■体力
BEGINNER：400（480）pts
EASY：500（600）pts
NORMAL：800（960）pts
HARD：1500（1800）pts
■耐久力
BEGINNER：10（12）pts
EASY：190（228）pts
NORMAL：285（342）pts
HARD：380（456）pts
■突き刺し攻撃
攻撃力：15pts
攻撃距離：2.4m
■振り下ろし攻撃
攻撃力：20pts
攻撃距離：1.2m
※カッコ内はType B





対処法 病院内はハンドガンを構え常に用心を

ハンドガン連射からの蹴り、もしくはショットガンのとどめで問題ない。ただ、やっかいなのが、病院では部屋と廊下がつながるドアの前に出現することが多いこと。油断していると、振り下ろし攻撃を連続で喰らい、大ダメージを受けてしまう。病院内では、ドアから出た際にハンドガンを構えるクセをつけておいたほうがいいだろう。



◀ドアから出てラジオのノイズが大きかったら要注意！



▶連続で攻撃を喰らうと危ない。いったん離れて体力回復だ

FILE.4 クリーパー

creeper



●DATA●

■体力
BEGINNER：1pt
EASY：250pts
NORMAL：400pts
HARD：600pts
■耐久力
BEGINNER：1pt
EASY：100pts
NORMAL：150pts
HARD：240pts
■噛み付き攻撃
攻撃力：5pts
攻撃距離：0.1m



主に屋内を這い回る、ゴキブリをひと回り大きくしたようなモンスター。近寄るとかみついて攻撃しようとする。非常に獰猛な性格といえるが、単体では踏みつけて殺せるほどひ弱な存在だ。しかし、いったん多数のクリーパーに囲まれてしまうと、対処しきれず、命を落としかねない。とはいえ、他のモンスターほど警戒する必要はないだろう。

対処法 虫と侮るな。相手にすると大変！

近づいて踏みつければ、簡単に倒すことができる。ただ、あまりにも小さいので、狙いを定めるのが難しい。射程にとらえる前に攻撃を喰らってしまうこともままある。そこで、クリーパーは無視して通り過ぎてしまったほうがいい。なお、クリーパーが近づいたときのみ、ラジオから秋の虫の鳴き声のようなチリチリという音が聞こえる。



◀クリーパーは接近攻撃しかできない。横を通り過ぎよう

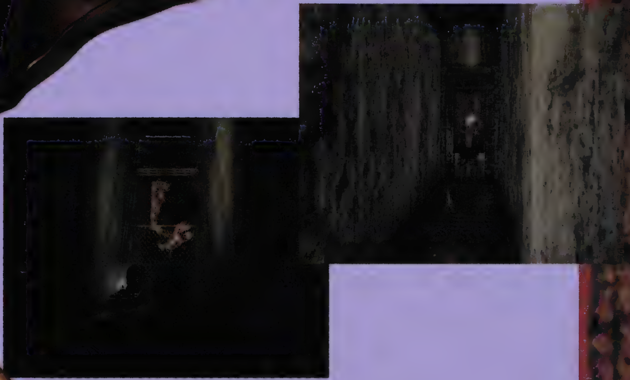


▶小部屋に出現する大量のクリーパー。これも相手にするな

FILE.5 マンダリン

manda





●DATA●

■体力
BEGINNER：300pts
EASY：800pts
NORMAL：1200pts
HARD：2500pts
■触手による攻撃
攻撃力：10pts

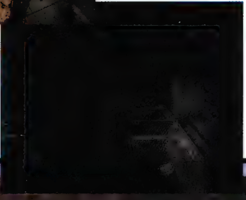
金網の下の世界に生息するモンスター。彼らには、人でいう腕にあたる器官が確認でき、それを吸い付かせて金網からぶら下がっている。また、その先端には、人の口に似た形状の物が確認でき、そこから触手を這い出させ、金網越しに攻撃を繰り出す。その攻撃は、まるで何かを訴えているようだが、それが果たして何であるのかを理解することはできない。ただ、立ち止まらなければ、彼らの訴えを被ることもないだろう。

対処法　無視するのが一番　上を走り抜けよう

金網を挟んでいる場所に登場するため、木材などの打撃攻撃はまったく届かない。そうなると飛び道具を使うしかないのだが、これもけっこう近づかないと照準を合わせられないという難点をもつ。しかも、近づくと触手攻撃を繰り出してくるので、まともに相手にするより無視したほうがいい。上を通り過ぎる際は、走って通過すれば、攻撃を受けることもない。



◀銃を下向きに構えないと弾のムダになってしまう



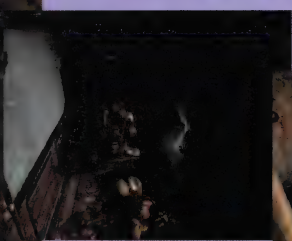
▶じつは走って通り過ぎるのが、賢い対処方法なのだ

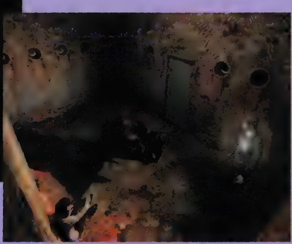
FILE.6 アブストラクトダディー



●DATA●

■体力
BEGINNER：500（900）pts
EASY：750（2500）pts
NORMAL：1000（5000）pts
HARD：2000（7000）pts
■耐久力
BEGINNER：150（300）pts
EASY：285（400）pts
NORMAL：380（600）pts
HARD：500（800）pts
■抱きつき攻撃（抱きついた瞬間）
攻撃力：10pts
攻撃距離：0.1m
■抱きつき攻撃（抱きついている間）
攻撃力：0.2pts/1フレーム
攻撃距離：0.1m
※カッコ内はボス戦時の数値
※ハンドガンによるダメージを、3発目以降は40%に軽減する
※1フレームは1/60秒





刑務所の地下の世界にて、アンジェラを襲っていたモンスター。彼の身体には、ベットのような物と、ふたり分の丸い固まり、そして口のようなものが確認できる。このモンスターの存在には、アンジェラがかつて被害にあった虐待が関係しているようだ。「～ダディー」の名にあるように、彼女の父親の問題と推測されるが……。彼女の肉親がどのような性格の持ち主であったのか知る由もないが、彼女はただひたすら怯え、憎んでいる。

対処法 意外な距離から抱きつかれてしまう

攻撃手段は抱きつき攻撃のみ。データ上では攻撃距離は0.1mになっているが、ジェイムスひとり分ぐらい離れた距離から突然喰らいついてくる。抱きつかれたらアナログスティックをガチャガチャ動かして脱出しよう。なお、戦う際は、距離を大きく離してショットガンを打ち込むといい。ショットガン数発で足が引っ込んだら、近づいて蹴りでとどめを刺そう。



◀突然の抱きつき。何もしないと、どんどん体力が減るぞ



▶距離をおいてショットガン攻撃が効果的だ。近づく前に倒せ

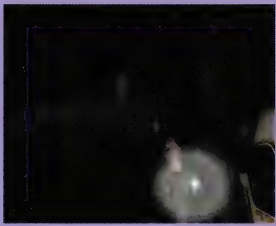
FILE.7 フレッシュリップ



●DATA●

■体力
BEGINNER：500pts
EASY：2000pts
NORMAL：3000pts
HARD：5000pts
■首つかみ攻撃（つかんだ瞬間）
攻撃力：7pts
攻撃距離：0.1m
■首つかみ攻撃（つかんでいる間）
攻撃力：0.2pts/１フレーム
■キック攻撃
攻撃力：17pts
攻撃距離：2.0m
※鉄パイプによる連続ダメージは1/2,1/3,1/4…と軽減する
※角材振り下ろしは２倍ダメージ

※１フレームは1/60秒







病院の処置室のみに登場する、格子を身にまとい、天井からぶら下がったモンスター。その姿は、病院でいわれのない理由で亡くなっていった人達の、なれの果ての姿のようにも見える。彼等の下腹部に位置する器官には、人の口に似た形状の物が確認できる。足を器用に使って獲物の首を捕らえる姿は、まるで何かを訴えているように見えなくもない。また、体力のなくなったジェイムスを捕獲すると、そのまま天井裏へと連れ去ってしまう……。

対処法　距離を置いてショットガン連射！

病院でボスとして３体のみ登場する。といっても同時に３体出てくるわけではなく、最初に２体登場し、１体倒すと最後の１体が登場する。対処法は、ショットガンが有効。接近するとつかまれるので、距離を置いて戦うのだ。なお、角に追い込まれると、横を通り過ぎる際にキック攻撃を喰らう可能性がある。この攻撃、けっこう痛いので、角には移動しないように。



◀ショットガンを撃っては離れ、を繰り返そう



▶大きく回るキック攻撃。範囲が広いのでやっかいだ

FILE.8 レッドピラミッドシング（三角頭）

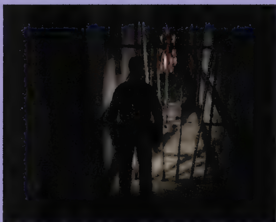


罪深き者たちを手にかける、血の処刑人

通称「赤い三角頭」。手に巨大な鉈、もしくは槍を携え、無差別に獲物を殺し続ける残酷なモンスター。彼らの振り下ろす大鉈攻撃は、一瞬にして獲物の命を奪い去る。しかもその獲物は、人間だけにとどまらず、他のモンスターたちをもその手にかけているようだ。何のためにこのような行動を繰り返すのか、それは誰にもわからない。ただ、三角頭の持つ大鉈と同じ物をジェイムスが手に入れること、また、ジェイムスとほぼ同じ体格であるという一致が気になるところだ。



◀残酷な処刑人。ターゲットは人間だけにとどまらず、モンスターまでもその手にかけていく……



● DATA ●

TypeA

■体力
BEGINNER：600pts
EASY：2400pts
NORMAL：4000pts
HARD：5000pts
■耐久力
BEGINNER：60pts
EASY：210pts
NORMAL：300pts
HARD：360pts
■鉈を振り上げる攻撃
攻撃力：40pts
攻撃距離：1.2m
■パンチ攻撃
攻撃力：25pts
攻撃距離：0.2m
■首つかみ攻撃（つかんだ瞬間）
攻撃力：10pts
攻撃距離：0.2m
■首つかみ攻撃（つかんでいる間）
攻撃力：0.2pts/1フレーム
■鉈を振り下ろす攻撃
攻撃力：???（GAME OVER）
攻撃距離：2.4m
※耐久力がなくなっても動きが遅くなるのみでダウンしない。

※1フレームは1/60秒

● DATA ●

TypeB

■体力
BEGINNER：???
EASY：???
NORMAL：???
HARD：???
■耐久力
BEGINNER：300pts
EASY：500pts
NORMAL：1300pts
HARD：1500pts
■槍で突き刺す攻撃
攻撃力：30pts
攻撃距離：2.0m
※耐久力がなくなっても動きが遅くなるのみでダウンしない。
※病院地下にて追いかけてくる時は耐久力が50％。







● DATA ●

TypeB（ボス戦時）

■体力
BEGINNER：1200pts
EASY：5000pts
NORMAL：9000pts
HARD：20000pts
■耐久力
BEGINNER：300pts
EASY：500pts
NORMAL：1300pts
HARD：1500pts
■自害までの時間
BEGINNER：1分
EASY：3分
NORMAL：5分
HARD：60分
■槍で突き刺す攻撃
攻撃力：30pts
攻撃距離：2.0m
■槍を振り回す攻撃
攻撃力：50pts
攻撃距離：1.6m
※耐久力がなくなっても動きが遅くなるのみでダウンしない。
※ライフルによるダメージは1.5倍。
※鉄パイプ振り下ろしによるダメージは5倍
※攻撃中はダメージさらに2倍。
※イージー以下なら時間がくれば勝手に自害するが、ノーマル以上の場合は時間経過後にダメージを与えると自害する。

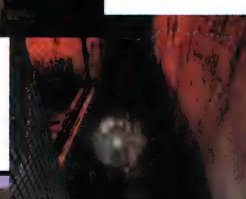
対処法

出現する場所によって対処法を変えよう

大鉈をもっているのと槍をもっているのとでは対処法が違う。大鉈のほうは振り下ろし攻撃の振りかぶるモーション中に後ろに回って打撃攻撃（隠しアイテムのチェーンソーが効果的）をし、槍のほうは離れてひたすら狩猟ライフルを撃ち込むといい。なお、マリアが殺害されるときや迷宮に現れるレッドピラミッドシングは、絶対に倒すことができない。

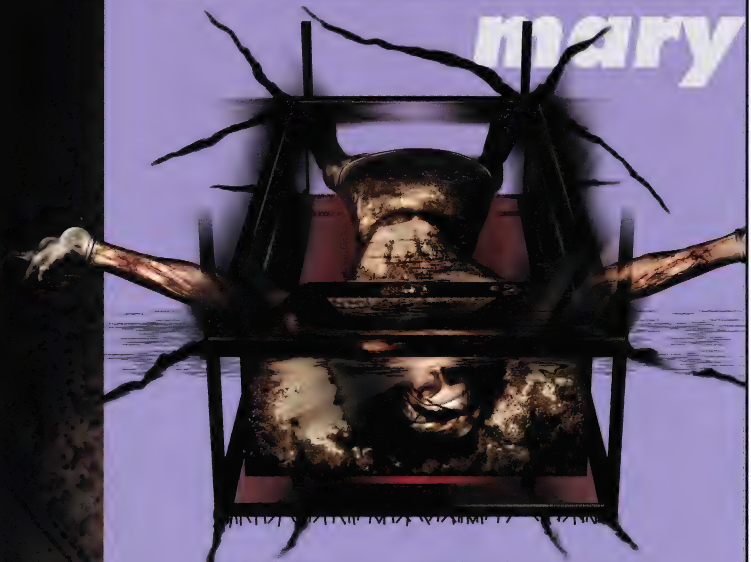


◀この大きなスキのときに後ろに回って攻撃するのだ



▶倒せない相手に対しては、もはや逃げるしかない

FILE.9 メアリー

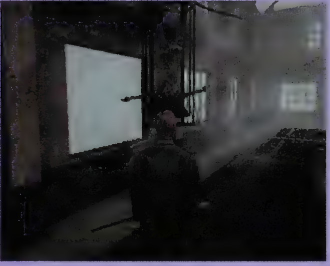


ジェイムスの最愛の妻、メアリーが闘病生活にあった頃がイメージ化された存在。そのため、身体の周りは、ベットを象徴するかのような格子状の物体に覆われている。その容姿からは、メアリーの苦しみを、逆さに吊るされたような形からは、三角頭に処刑されたマリアを彷彿させる。口から吐き出される無数の黒い蟲のような物体でジェイムスの動きを止め、その隙に巨大な管のような器官で攻撃してくる。

●DATA●

■体力
BEGINNER：1200pts
EASY：4000pts
NORMAL：8000pts
HARD：20000pts
■ジェームスが弾切れのときの自滅までの時間
BEGINNER：30秒
EASY：30秒
NORMAL：30秒
HARD：300秒
■蔦で首をつかむ攻撃（つかんだ瞬間）
攻撃力：10pts
攻撃距離：0.5～1.0m
■蔦で首をつかむ攻撃（つかんでいる間）
攻撃力：0.2pts/1フレーム
■蔦で突き刺す攻撃
攻撃力：20pts
攻撃距離：1.0m
■大量の虫による攻撃（ヒットした瞬間）
攻撃力：1pt
■大量の虫による攻撃（ヒットしている間）
攻撃力：0.05pts/1フレーム
※角材、鉄パイプによるダメージは5倍

※1フレームは1/60秒





対処法 苦しむメアリー 彼女を解放するには？

近づくと、蔦で首を締められてしまうので、距離を置いて戦うこと。ある程度距離を置いてマリアのほうを向くと、大量の虫を飛ばしてくるので、すぐに外壁に沿って走って逃げよう。虫が飛び去るのが見えたら狩猟用ライフルで反撃だ。1～2発撃つとまた虫が飛んでくるので、ふたたび走って逃げよう。あとはこの作業を繰り返せば、意外と簡単に勝てるはずだ。



◀走っているとジェイムスのうしろに虫が見えるはずだ



▶無理して撃ち続けると、虫に攻撃されてしまう。あせらず戦え

Chapter 3 : Technique

生き延びる術

主人公のジェイムスは、あくまでも平凡な一青年にすぎない。彼がこの異常な姿に変貌した町で危険を回避し、目的を果たすために身につけるべき知識と技術とは？

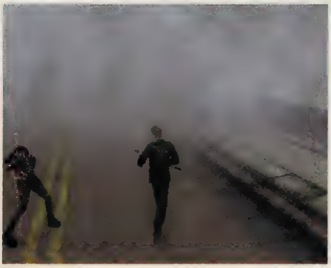


ジェイムスの能力

ここでは、プレイヤーの分身となるジェイムスの能力を解説していく。ジェイムスを操作するうえで、まず頭に入れておかなければならない知識だ。

走行

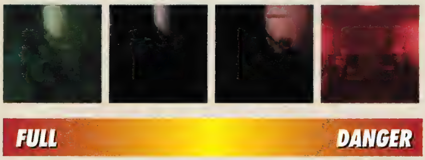
走行動作を続けると疲労が溜まり、速度が若干だが遅くなる。屋外では、疲労の度合いが低ければ、最大10秒間（アンプルの効果を除く）だけ、本来の走行より速い走行が可能だ。また、膝下くらいの高さまで水が張ってあるエリアでは、移動能力が通常の65％になる。



◀ジェイムスも普通の人間同様、つねに軽快なフットワークを披露できるわけではない

体力

ジェイムスの最大体力は、ACTION LEVELがBEGINNER・EASYで200pts、NORMAL・HARDで100ptsに設定されている。体力はダメージを受けるごとに減少し、アイテムを使わないかぎり回復しない。体力の変化は、アイテム画面左上のステータスアイコンで判別可能だ。



ガード

ジェイムスは、特定の攻撃（下表参照）なら、敵が攻撃モーションに入ってからダッシュボタンを押し続けることで、攻撃をガードすることができる。ガードに成功した場合でも、通常の攻撃力の10％のダメージは受けるが、打撃武器での接近戦を挑むときは駆使していこう。



◀敵の攻撃モーションをよく見ておくことが重要。攻撃を確実に防いだあとに、隙を突いて一気に反撃！



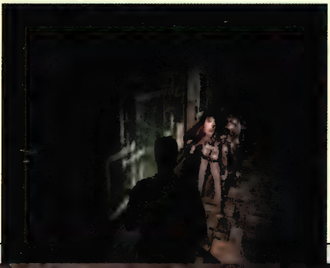
▶ライングフィギュアの毒霧やエディーの銃撃など、射出攻撃は基本的にすべてガード不可。先制攻撃を

ガード可能な攻撃

ライングフィギュア	毒霧 （ACTION LEVEL BEGINNER・EASYのみ）
マネキン	腕（足）攻撃
バブルヘッドナース	突き刺し、振り下ろし攻撃
レッドピラミッドシング	パンチ攻撃
フレッシュリップ	キック攻撃
エディー	パンチ攻撃
メアリー	突き刺し攻撃

マリアの能力

マリアにも、ACTION LEVELがBEGINNER・EASYで160pts、NORMAL・HARDで80ptsの体力が設定されており、敵の攻撃もジェイムスの攻撃も受けてしまう。体力が0になるか、銃器攻撃を受けるとGAME OVERになるので注意。ただし、マリアは1秒あたり1pts（息切れの動作中は1.5pts）の体力を自動的に回復する。



◀マリアが敵とジェイムスの間で攻撃されると助けにくい。位置関係に気を配ろう

ACTION LEVELによる行動の違い

ACTION LEVELの違いは、基本的にジェイムスの体力やモンスターの能力に影響する。だが、それ以外にも、LEVELに応じてアクションに関するさまざまな要素が変化するのだ。詳しくは下の表を参照しよう。面白いのは、ハイパースプレー使用時にダメージを受けるかどうかの判定も行なわれること。ACTION LEVELがEASY以下ではノーダメージだが、NORMAL以上では1秒あたり1 ptsのダメージを受ける。



▲HARDでは敵の出現位置も変わる。行動の違いに気をつけていこう

アクションレベル、各モードの特徴

項　目	BEGINNER	EASY	NORMAL	HARD
自動リロード	あり	あり	なし	なし
サーチ、エイミングする範囲	広い	広い	普通	狭い
ガード方法	ダッシュボタンを押しつづける	ダッシュボタンを押しつづける	敵が攻撃を開始してからダッシュボタンを押しつづける	敵が攻撃を開始してからダッシュボタンを押しつづける
つかみ攻撃の回避（方向キー、ボタン連打の回数）	少ない。連打しなくても一定時間経過後	少ない	普通	多い
つかみ攻撃中のメニュー、マップ画面への移行、および回復ボタンの使用	可能	可能	可能	不可能
打撃系の武器を壁、敵にヒットさせたときのリアクション	なし	なし	なし（木材・鉄パイプを敵にヒットさせた場合はあり）	あり
GAME OVER	三角頭の大鉈を振り下ろす攻撃を受けたときのみ	体力を超えるダメージを受ける	体力を超えるダメージを受ける	体力を超えるダメージを受ける
一定時間走り続けた後、壁に手を突くリアクション	なし	なし	なし	あり
アクションボタンのみで攻撃	可能	可能	不可能	不可能

ガード方法



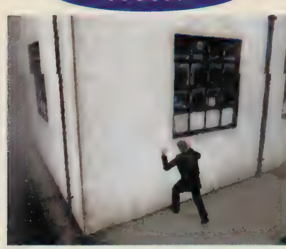
▲EASY以下なら、敵が見えた瞬間にガードしておけば安心

ゲームオーバー



▲回復アイテムをまったく取らなくても、BEGINNERならOK

障害物



▲壁に手を突いた瞬間は無防備なので、敵の多い場所では厳禁

基本アクション解説

基本となるアクションを完全マスターし、快適なプレイを目指してほしい。

歩　く

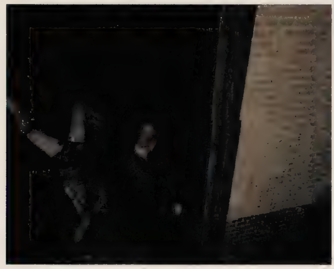
方向キーを前以外に入れると体の向きを変え、前に入れることで歩行。また、R1ボタンかL1ボタンを押すと、左右への横移動も可能。さらに、R1ボタンとL1ボタンを同時に押すことにより、クイックターンもできる。



◀操作タイプを「2D」に設定すれば、方向キーの方向にそのまま移動する

走　る

ダッシュボタンを押しながら歩行の操作を行なうと、走行するアクションになる。走行時は進行方向がずれやすいので、しっかりとコントロールしよう。また、ダッシュボタン＋横移動でダッシュ横移動も可能。



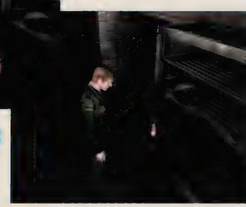
◀ダッシュ横移動でモンスターを回避する高等技術をマスターせよ

調べる

画面上の物を調べるときやアイテムを取るときには、その対象物に近づいてアクションボタンを押す。ここで注意したいのは、調べる範囲の判定がシビアなこと。対象物に密着し、方向もしっかり真正面に合わせておかないと、ジェイムスは思い通りの行動を起こしてくれない。



◀アイテムがあるのに、なかなか取れないことも……



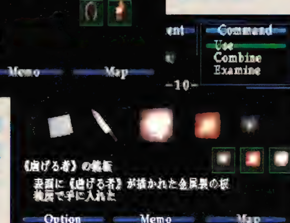
▶とにかく、その間合いを指で覚えることが大切

組み合わせる

Combineコマンドが表示されるアイテムは、複数のアイテムを組み合わせて使用することが可能。組み合わせることで使い道が発生する、特殊アイテムの使用時に必要な操作となる。だが、それ以外の状況でも、同じ場所で2つや3つのアイテムを同時に使用するときは、このコマンドを活用することができる。プレイ画面に戻って同じ動作を繰り返さなくても、Combineコマンドを使えば、一度で複数回の動作を済ませられるのだ。



◀特定のアイテム同士は、組み合わせることで初めて使用可能に



▶プレイ時間を少しでも短縮するためには欠かせない

構える

武器を装備しているときにR2ボタンを押すと、武器を構え、攻撃体勢を取ることができる。攻撃するときは、まず構えをとることが必要。武器によっては、この体勢を取ったまま、歩いたり、走ったりすることも可能だ。また、この攻撃体勢をとったときにジェイムスの周囲に敵がいれば、いちばん近い場所にいる敵の方向を向く。サーチ範囲はACTION LEVELに応じて異なるので、序盤のうちに範囲を把握しておきたい。



◀構えたままで移動すれば、不意の敵に備えることもできる



▶構えと攻撃の操作タイミングにより、攻撃方法が変化する武器も

殴る



▲どの打撃武器も、基本的に振り回しと振り下ろしを使うことができる。とっさの使い分けができるよう、操作を完璧にしておこう

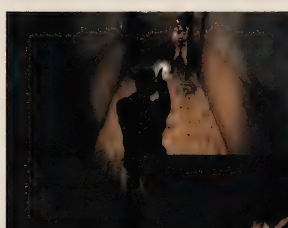
木材、鉄パイプ、大鉈といった3種類の打撃武器を装備しているときの攻撃。R2ボタンを押しながらアクションボタンを押すことで、その武器特有の打撃攻撃を繰り出す。打撃武器には数種類の攻撃が設定されている（操作方法は146ページからを参照）ので、状況によって使い分けていきたい。



◀打撃武器はリーチが短く敵の攻撃を受けやすい。上級者用の攻撃スタイルと言える

撃つ

ハンドガン、ショットガン、狩猟用ライフルを装備しているときの攻撃。打撃武器と同様、R2ボタンを押しながらアクションボタンを押すと射撃攻撃を行なう。打撃武器のような攻撃の使い分けがないぶん、操作に苦労することはほとんどないだろう。ただ、敵が複数いる場合、狙いたい敵に照準を合わせにくいことがあるので注意。銃口の向きを変えるには、その敵にとどめを刺すか、方向キーで照準をずらせばいい。



◀武器ごとに設定された射程圏内に入ったのを確認してから攻撃



▶複数の敵が現れたら、一匹ずつおびき出して戦うのも手だ

プレイテクニック

プレイに役立つテクニックを詳細解説。使いこなせば飛躍的に効率アップ！

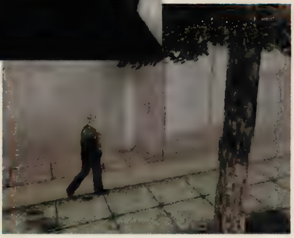
顔の動きをよく見る

ジェイムスの顔から目を離すな

プレイしてみるとわかるが、ジェイムスはマップ上に設置されているアイテムの側を通ると、その方向に顔を向ける。つまりジェイムスの顔が傾いたら、その付近には何らかのアイテムが存在するということ。顔の傾きはアイテムを取るか、距離が離れるまで戻ることはない。それを利用して、アイテムの取り忘れを確実に防いでいこう。ただし、マリアが同行している場合、マリアの方向にも顔を向けてしまうので勘違いに注意。



◀顔が傾いたら、その方向の床や壁、道路などを丹念に調べたい



▶ジェイムズの視界は意外に広い。屋外では特に重宝する

モンスターを振り払う

つかまれたらボタンを連打

モンスターの中には、ジェイムスをつかんで連続ダメージを与えるタイプが存在する。つかまれるまえに逃げるのが一番だが、つかまれてしまったら、○ボタンや方向キーを連打しよう。そうすることで、つかまれた状態から早く脱出することができる。必要な連打操作はACTION LEVELにより異なるので、事前に29ページの表で確認してほしい。



▲連打のタイミングなどは問われないため、とにかくボタンをガシャガシャ押せばいい

視点切り替えを使いこなす

視点が見にくくなったらL2

プレイ中、ジェイムスを後方から捉える基本視点が切り替わってしまい、しばしば進行方向を見失うことがある。そのような状態が起こったら、あせらずL2ボタンを押してみよう。すると、再びジェイムスを後方から捉えた視点に切り替わる。状況次第では不可能な場合もあるが、見にくい画面になったら、とりあえずこの操作を行なってみるといい。



◀モンスターが迫っている場合は、特に素早く視点を戻そう



▶視点が切り替わらない状況では、方向感覚を失わないように

とどめを刺し忘れない

モンスターを効率よく撃破

モンスターは一定ダメージを与えると倒れるが、その状態では完全に息絶えていない。しばらくすると起きあがり、再び襲いかかってくる。倒れている敵に攻撃して体力を0にすれば防げるが、もっと簡単な方法は、敵の近くで○ボタンを押す踏みつけor蹴り攻撃。いわゆる“とどめ”を刺すことだ。踏みつけor蹴り攻撃なら、どんなに敵の体力が残っていても一撃で息の根を止めることが可能。戦闘時間の短縮や弾の節約に大いに役立つ。



◀敵が倒れても、とどめを刺さなければ再び立ちあがってくる。油断は禁物



▶○ボタンを軽く押すと蹴り攻撃、強く押すと踏みつけ攻撃を繰り出す

距離に応じた戦い方

装備武器に適した距離を大事に

モンスターと相対したとき、まず気をつけるべきなのは相手の距離関係。この距離を見誤ると、敵からの攻撃を一方的に受けてしまう。距離のとり方は武器によってそれぞれ異なり、攻撃と硬直モーションの短い木材やハンドガンで立ち向かうなら、近づいても問題はないので積極的にいこう。逆に、モーションの遅い狩猟用ライフルなどを使う場合は、いったん距離を確保してから攻撃したい。



◀ショットガンは連射性能が低めなので、安全優先なら中間距離で



▶木材や鉄パイプは、微妙に距離を調節しながら攻撃を加えよう

弾切れに注意

リロードを忘れずに行なおう

銃器の場合、装填数の弾を撃ち尽くしたあとにそのまま攻撃を行なうと、リロードのモーションが入り、次の攻撃に移るまでタイムラグが発生する。リロードの隙は思ったより大きく、そこをモンスターに突かれると非常に危険。それを防ぐために、現在の装填数をつねに覚えておき、弾切れと同時にアイテム画面でリロードを行なおう。やや面倒だが、複数の敵やボス戦時に大きな効果を得られる。



◀連射性の高いハンドガンでも、何発撃ったのか数えておくように



▶早め早めのリロードを心がけるのが、もっとも安心な手段

ライトのオン／オフ

ライトオフの意外な効果

ライトは、暗い場所を明るく照らす便利なアイテムだが、それゆえモンスターに発見されてしまうことも多い。ライトは□ボタンを押せばオン／オフの切り換えができるので、戦闘を回避したいなら、オフにしておくことで気づかれずに行動しやすくなる。



◀ずっとオフにしておくと視界が悪くなり、かえって危険が増す。状況に合わせた使い分けを

ボートの漕ぎ方

アナログスティックを滑らかに回転

ゲーム中、ボートを漕ぐ場面では方向キーで向きを変え、×ボタンで加速を行なう。だが、ACTION LEVEL HARDの場合、左右のスティックのみで操作しなければならない。左を反時計回り、右を時計回りに同じタイミングで回すほど、前進速度が上がる仕組みだ。



◀右旋回は左右どちらかのスティックを反時計回りに、左旋回は時計回りに回せばいい

アイテムを隅々まで確認

アイテムごとのコマンドに注目

所持アイテムにアイテム画面でカーソルを合わせると、画面右上に使用可能なコマンドが表示される。このとき「Examine」コマンドが表示されたら、かならず選択して、アイテムの詳細な説明を見てみよう。ただの解説文と思うかもしれないが、意外に重要なヒントが隠されていることもある。

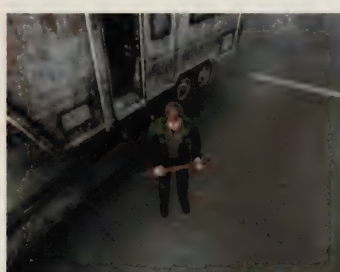


◀行き詰まったら、とにかく所持アイテムのすべてにカーソルを合わせると道が開ける

移動中にはちょっと一息

疲労回復はこまめに行なおう

ジェイムスは一定距離を走り続けると疲労がたまり、走行スピードが若干だが遅くなる。疲労を癒すには、基本的にジェイムスの動きを止め、深呼吸をさせなければならない。だが、部屋に入るなどして画面を切り替えると、一瞬で疲労を回復することができる。万一に備えて、疲労回復はまめに行なうといい。



◀疲労が原因で大事にいたることは少ないが、快適なプレイを目指すなら回復は大切

Chapter 4 : Synopsis & Notes

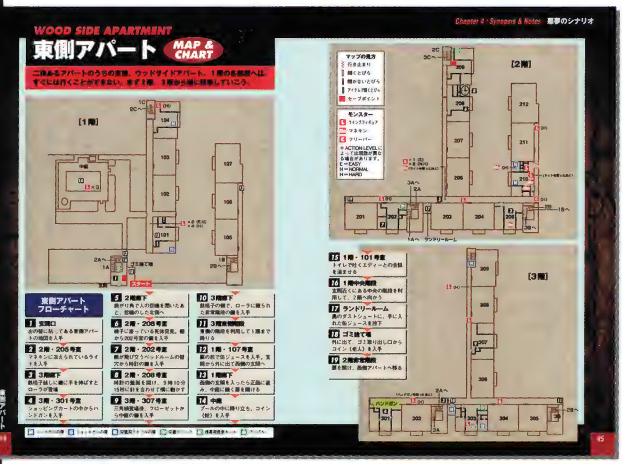
悪夢のシナリオ

ここではジェイムスの歩みをたどり、サイレントヒルでの奇怪な出来事の全貌を克明に記していく。立ちふさがる困難や謎を彼がいかに乗り越えたかがわかるだろう。



この章の活用法

マップパート　道に迷うことなく快適なプレイを！



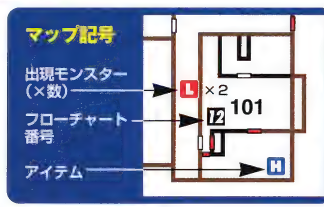
マップ

アイテムを効率よく収集するために

マップ上の赤線は通行不可（直線は扉、ギザギザ状は通路）、白線は往来自由な扉、青線は鍵の使用などで通行可能になる場所を示す。モンスターとアイテムの出現場所も完全掲載しているので、隅々までチェックしてほしい。また、マップ上のナンバーは、攻略チャートに対応している。

攻略チャート　効率のいいプレイを目指すために

プレイの進行手順をまとめたもの。ナンバー部分をアルファベットで記している項目は、エンディング分岐や隠し武器に関わる行動。エンディング分岐項目は、どのエンディングに対応した行動なのかも丸分かりだ。



ガイドパート　ジェイムスの軌跡を漏らさずたどる



脚　注

サイレントヒルの魅力を余すところなく追求

このコーナーでは、「サイレントヒル観光案内」「医者の手記」といった記事や用語、人物の謎の行動などの中から、特に興味深い点をピックアップして追求していく。REDDLE LEVEL NORMAL以外の正解も、ここを見れば一目瞭然。

チャート解説

難解な仕掛けに惑わされないために

マップパートの攻略フローチャートにおける進行手順を詳しく紹介。ゲーム進行に直接は関係しない行動でも、武器の入手やアイテムの入手に関しては丁寧に追っていく。謎解きは、ここではREDDLE LEVEL NORMALでの正解を掲載。

サウスヴェイル東地区



予兆、そして慟哭

町に足を踏み入れた瞬間、もう後戻りはできない。謎の少女アンジェラとの出会い、そして異形なるモンスターとの遭遇……。入り組んだ町の見取り図を頭に入れつつ、サイレントヒルの異様な状況を一刻も早く理解しておかなければならない。

SOUTH VALE EAST AREA

サウスヴェイル東地区 MAP & CHART



H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

物語の出発地点となる、サウスヴェイル東地区。地区全体が移動可能になるのは、Vachss Rd.でモンスターと初戦闘を行なってからだ。



サウスヴェイル東地区フローチャート

1 展望台
車内でサイレントヒルの地図を入手。トルーカ湖方面へ

▼

A 展望台 [Maria end point -1]
「メアリーの写真」「メアリーの手紙」を何度か調べる

▼

2 墓場
アンジェラと会話後、墓地を抜けてWiltse Rd.を直進

▼

B 森の中 [隠し武器]
丸太に刺さっているチェーンソーを入手

▼

3 Sanders St.
モンスターの血痕を追いかけ、Vachss Rd.を北方向に

▼

4 Vachss Rd.
モンスターと初戦闘。木材とラジオを入手

▼

5 Saul St.
西端のキャンピングカー内でバーの位置を知る

▼

C Saul St. [隠し武器]
西端のキャンピングカー内でハイパースプレーを入手

▼

6 バー・ニーリィーズ
？の位置とアパートの位置を地図から調べる

▼

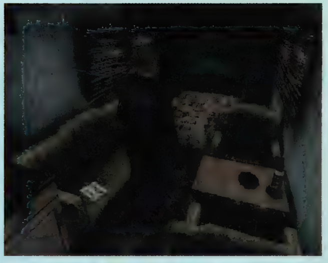
7 Martin St.
突き当たりの死体からアパートの門の鍵を入手

▼

8 Katz St.
金網に沿ってKatz St.を進み、アパートの門を開ける

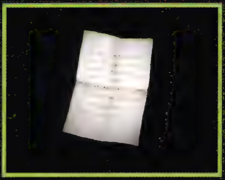
▼

東側アパートへ



Saul St.西隅に駐車している、白いキャンピングカー。車内には、生活用品に加えてハイパースプレーやセーブポイントも存在する

メアリーの手紙



3年前に死んだはずのメアリーから届いた手紙。
“あいまいな眠りの中で
夢見るのはあの町
サイレントヒル
いつかまた二人で行こうと約束しておきながら
私のせいでかなわなかった
私は一人でそこにいる
あの思い出の場所で
あなたを待っている”
死んだ人間から手紙が来るわけがない……と戸惑うジェイムス。だが、今でもメアリーを愛している彼は、サイレントヒルに足を運ばずにはいられなかった。

アンジェラ

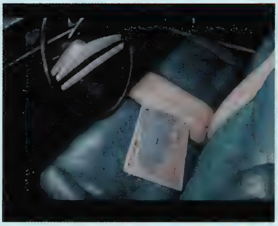


アンジェラは、なぜ墓前に座っていたのだろうか。普通に考えれば、祖父や祖母の墓参りということになる。または、何年も家族と会っていないため、存命中かどうかこの場所で調べていたのかもしれない。ただ、ここで気にかかるのは、一度立ち上がったあと、確認するかのように再び墓標を調べていたこと。誰の墓標なのかは謎だが、ひょっとして……。

Scene1 展望台　チャート 1 A

無人の車内から町の地図を入手

スタート地点のトイレから出ると、メアリーから来た手紙についてジェイムスが語り、さらに公園へ向かうことを示唆するデモが始まる。デモが終了したら、近くに止まっている車の運転席側に回り、開いたドアから中を調べてみよう。すると、サイレントヒルの地図を入手できる。すぐに町の全体像を把握しておきたい。



▲サイレントヒルの地図を取っておかないと、ゲームを進めることができないので注意

Scene2 墓　場　チャート 2 B

墓参りに来たアンジェラと初対面

地図を手に入れたら、展望台北側のデッキから下へ。町への直通道路は通行止めのため、回り道だが森の中を抜けていくことになる。そしてトルーカ湖方面に森の中を進むと、墓場にてアンジェラという女性に出会い、彼女は町の異常などについて語る。墓場では何も手に入らないので、話を聞いたらそのまま墓場を抜けよう。

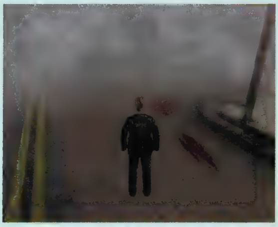


▲アンジェラはジェイムスの身を案じてくれるが、ここで立ち止まるわけにはいかない

Scene3 Sanders St.　チャート 3

異形のモンスターがジェイムスの前に姿を

墓場を抜け、林道、Wiltse Rd.を南西に向かって移動する。フラワーショップの前に出たら、右折して町中へ向かおう。すると、Sanders St.とLindsey St.が合流する交差点で、モンスターとの遭遇イベントが発生する。モンスターはすぐに姿を消してしまうが、血痕を追いかけて北へ向かえばOKだ。



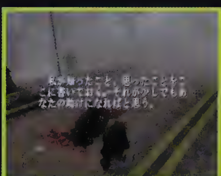
▲血痕は曲がり角で道標となってくれる。深い霧のなか、見落とさないように

沼跡の石碑



Lindsey St.北の歩道に建てられている石碑。表面は消耗して読みにくいが、このあたりは昔、「血染め沼」と呼ばれる死体の捨て場だったらしい。ということは、Lindsey St.の下には、今でも死者の骨がひしめいているのだろうか。

死体のメモ

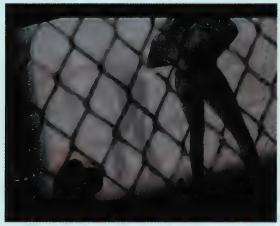


Neely St.北端に倒れた、惨殺死体の脇に散らばる複数のメモ。それらは死体の遺書代わりで、モンスターの習性や倒し方など、ゲームをプレイするうえでのヒントが多く記されている。

Scene4 Vachess Rd. VS. チャート 4

モンスターと再遭遇、初バトル！

血痕を追いかけてVachss Rd.を北に向かうと、突き当たりには金網が。その中に入るとモンスター再登場のデモが流れ、今度こそ戦うことになる。モンスターは、毒霧を吹きつけてくるライングフィギュア。木材で数回殴れば苦労なく倒せるが、木材はリーチが短いので、毒霧をくらわないように素早く間合いを詰めよう。



▲しばらくは木材が唯一の武器となるので、ここで戦い方のコツを覚えておくこと

Scene5 Saul St. チャート 5 C

キャンピングカー内でバーの情報入手

Saul St.西端のキャンピングカーは、開いたドアから中に入ることができる。机上にはバー・ニーリィーズの情報が記されており、位置を地図に書き写すことが重要。



◀何が待つのか分からないが、とりあえずバーへ

Scene6 バー・ニーリィーズ チャート 6

アパート潜入への重要な手がかりが

バーの中を探索すると、机の上で古ぼけた地図を発見。調べると、アパートの門の鍵が落ちている場所と、アパートの場所を町の地図に記入することができる。



◀鍵が落ちている場所は「?」で示されている

Scene7 Martin St. チャート 7 8

死体からアパートの門の鍵を入手

地図に記した「?」の場所、Martin St.北端へと足を運ぶと、突き当たり左隅に死体が横たわっている。死体を調べると、アパートの門の鍵が手に入る。



◀サイレントヒル住民が次々と犠牲に……

アパート



少女と処刑執行人

ウッドサイド、ブルークリークの二棟にわたり行動範囲を広げていく。狭い通路での戦闘、極端に狭い視界……。物語の主軸である屋内探索の味に早く慣れておきたい。



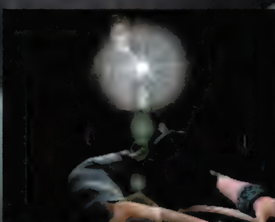
▲鍵に手を伸ばした瞬間、遠くへと鍵を蹴ってしまう謎の少女。何の目的で……？



▲三角頭との初戦。ハンドガンを手に抵抗を続けると、彼は無言で去っていった



▲悲鳴の聞こえた部屋に駆けつけると、一撃で命を奪われた無惨な死体が



▲いくら話しかけても要領を得ない、小心者のエディー。彼はなぜこの町を訪れたのか



▲血糊のついた包丁を手に、放心状態のアンジェラ。彼女は母親を探していたはずだが



▲怪物をも容赦なく殺戮する、恐ろしく凶悪な三角頭。こんな怪物に勝てるのか!?

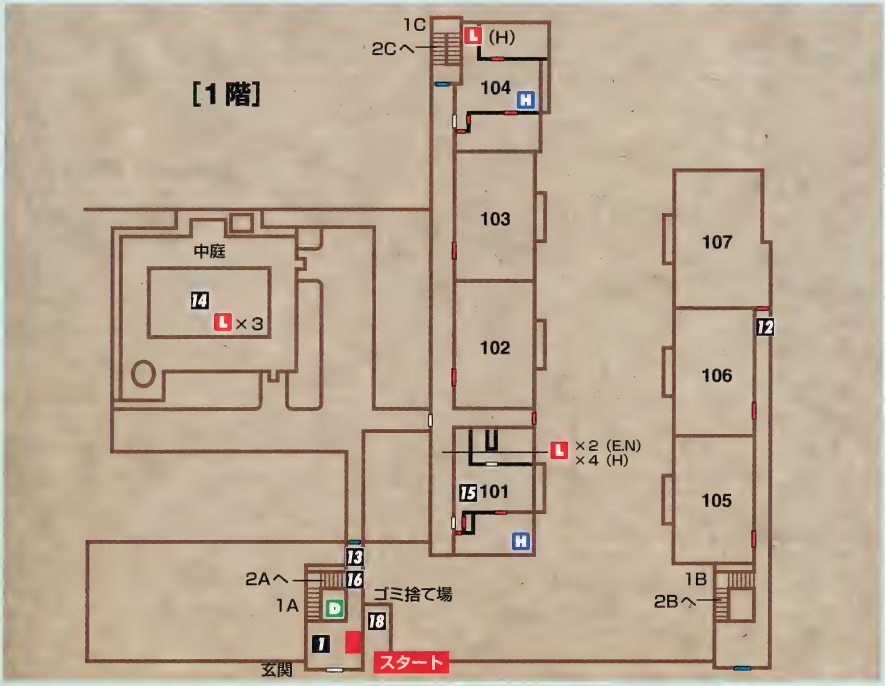
　小さなライトの光が、廊下の暗闇に潜んだ怪物たちを照らし出す。おそるおそる上階へ足を延ばすと、暗闇の向こうにひとりの少女がいた。名前も告げずに姿を消した少女を気にかけながらも、なおもアパートを探索するジェイムスの耳に、ふと悲鳴が聞こえた。今、この瞬間にも殺戮が行なわれているのか!?悲鳴の聞こえた方へ急ぐと、鉄格子の向こうに巨大な怪物の姿が……。その怪物こそが、のちにジェイムスの宿敵となるレッドピラミッドシング、通称「三角頭」である。

　アパートには、少女のほかにも人物が存在していた。町の異常に耐えられず嘔吐を続ける、気弱な青年エディー。そして、墓場で出会ったアンジェラとも再会を遂げる。ジェイムスは同行を申し出るが、彼女は血糊のついた包丁を預け、放心したままその場を去ってしまった。結局、メアリーの情報も掴めぬままに出口を探すジェイムス。そこに待ち受けていたのは、三角頭との熾烈な戦いであった。

WOOD SIDE APARTMENT

東側アパート MAP & CHART

二棟あるアパートのうちの東棟、ウッドサイドアパート。1階の各部屋へは、すぐには行くことができない。まず2階、3階から順に探索していこう。



東側アパート フローチャート

1 玄関口
左の壁に貼ってある東側アパートの地図を入手

2 2階・205号室
マネキンに添えられているライトを入手

3 3階廊下
鉄格子越しに鍵に手を伸ばすとローラが登場

4 3階・301号室
ショッピングカートの中からハンドガンを入手

5 2階廊下
曲がり角で人の悲鳴を聞いたあと、悲鳴のした北側へ

6 2階・208号室
椅子に座っている死体発見。棚から202号室の鍵を入手

7 2階・202号室
蝶が飛び交うベッドルームの壁穴から時計の鍵を入手

8 2階・208号室
時計の盤面を開け、9時10分15秒に針を合わせて横に動かす

9 3階・307号室
三角頭登場後、クローゼットから中庭の鍵を入手

10 3階廊下
鉄格子の側で、ローラに蹴られた非常階段の鍵を入手

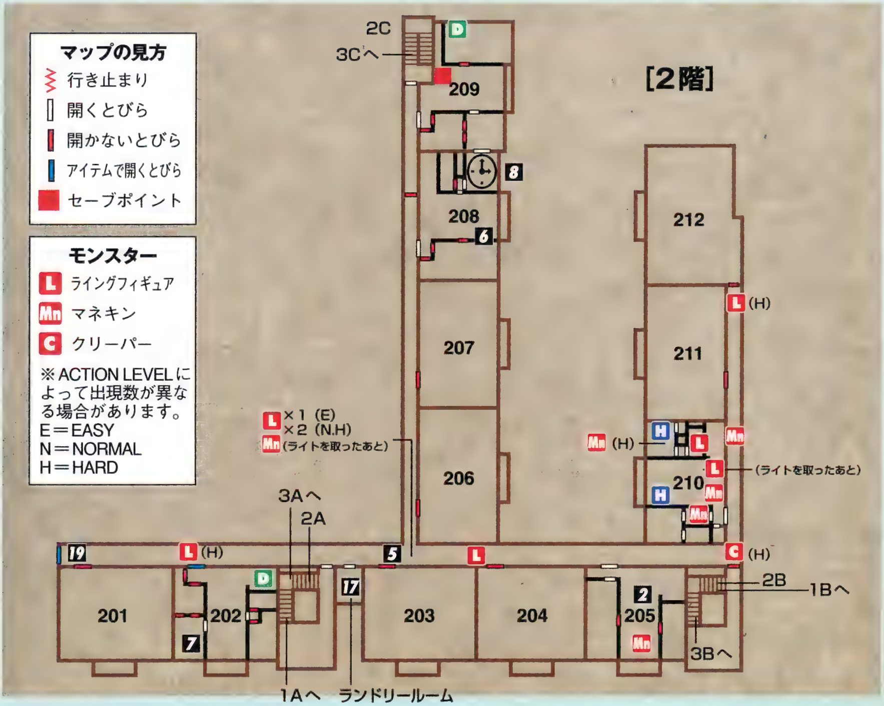
11 3階東側階段
東側の階段を利用して1階まで降りる

12 1階・107号室
扉の前で缶ジュースを入手。玄関から外に出て西側の玄関へ

13 1階廊下
西側の玄関を入ったら正面に進み、中庭に続く扉を開ける

14 中庭
プールの中に降り立ち、コイン《蛇》を入手

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル





15 1階・101号室
トイレで吐くエディーとの会話を済ませる

16 1階中央階段
玄関近くにある中央の階段を利用して、2階へ向かう

17 ランドリールーム
奥のダストシュートに、手に入れた缶ジュースを投下

18 ゴミ捨て場
外に出て、ゴミ取り出し口からコイン《老人》を入手

19 2階非常階段
扉を開け、西側アパートへ移る

マネキン



205号室でマネキンの陰に隠れているモンスターはマネキン（mannequin）。これは、マネキン（mannequin）がマネキンの化身であることを示唆するものだろうか。

赤い三角頭



ジェイムスは、ピラミッド状の物体を被っているレッドピラミッドシングを一目見たときから、“赤い三角頭”と称している。見た目どおりに愛称をつけるあたりが、ジェイムスの人間くささを表している。

ハンドガン

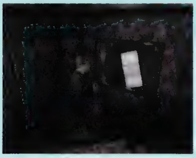


威力は木材と同等、さらに銃器の素人であるジェイムズが容易に扱っていることから、38口径程度の一般用小銃と思われる。

Scene1 玄関口 チャート❶

東側アパートの地図を真っ先に入手

いよいよアパート探索の開始。玄関を開けて中に入ったら、すぐに左手の壁を調べて、東側アパートの地図を手に入れておきたい。間取りの把握が肝心だ。



◀地図の存在は、見た目にわかりにくいので注意

Scene2 2階・205号室 チャート❷

探索の最重要ツール、ライトを探して

まずは205号室に直行してライトを入手。ライトがないと暗い場所では地図を見られないし、アイテムを取り逃す確率も大きくなってしまう。ライトはマネキンに添えられているが、取った瞬間にマネキンの背後からモンスターが襲ってくるので注意したい。無理に倒す必要はなく、素早く部屋から逃げ出してしまっても大丈夫。



▲ライトは最初から明かりがついているので、部屋に入ればすぐに見つかるはず

Scene3 3階廊下 チャート❸

ローラ登場。謎の鍵の入手は延期

階段を上がって3階に出ると、すぐ右に鉄格子が張ってある。向こう側に落ちている鍵は手を伸ばせば届きそうだが、ローラが蹴ってしまうため結局は手に入らない。



◀鍵の落ちている場所をしっかり覚えておこう

Scene4 3階301号室 チャート❹

優秀な武器、ハンドガンを早くも入手

301号室のショッピングカートには、第2の武器となるハンドガンが置いてある。戦闘が飛躍的に楽になるので、各部屋探索のまえにかならず手に入れておきたい。

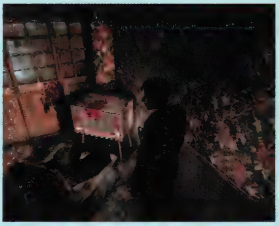


◀弾は大量に補充できるので惜しみなく使える

Scene5 2階・208号室 チャート 5 6

三角頭の犠牲者が残した202号室の鍵

2階に戻り、廊下を曲がり角まで進んだ瞬間、人が殺される悲鳴を聞く。北に向かうと、鉄格子の向こう側でレッドピラミッドシングを目撃。そして208号室には死体があり、棚には202号室の鍵が置かれている。悲鳴イベント以前にもこの部屋に入ることはできるが、その時点では死体はなく、鍵も手に入らない。



▲無惨な姿の犠牲者。椅子に座っているところを、一撃でやられたらしい

Scene6 2階・202号室 チャート 7

ベッドルームの壁穴から時計の鍵を入手

蝶が飛び交うベッドルームに入り、壁に空いている穴を調べてみよう。すると、穴に手を突っ込むかどうかを問われるので、勇気を出して実行。デモが流れ、穴の中から時計の鍵を手に入れることができる。手がかりを見つけにくい本作では、以後も怪しげな穴などを見かけたら、とにかく調べてみることが重要だ。



▲虎穴に入らずんば虎児を得ず。不気味な穴に少々ためらうが、手を伸ばして未来をつかめ

Scene7 2階・208号室 RIDDLE チャート 8

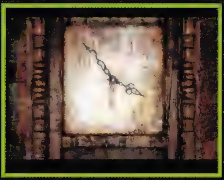
時計の針を合わせて新たな道を出現

208号室の奥の部屋には、大きな時計が置いてある。側面には時計の移動を示唆する文章が書いてあるが、時計の針を特定の時刻に合わせなければ移動させることはできない。まず時計の鍵で蓋を開け、近くに書かれていたヒントをもとに針を合わせよう。正解は9時10分15秒で、針を動かす方向はどちらからでもいい。

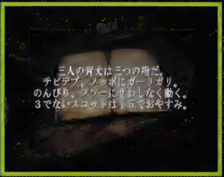


▲正解の時刻に合わさるとカチッという音が。それを聞いたら時計の横に回って押せばいい

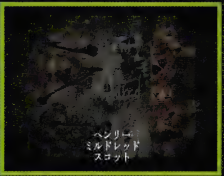
時計の謎



正解の時刻は、全RIDDLE共通で9時10分15秒になっている。時計の時刻を解くためのヒントは2種類あり、3人の人物名称で表されている点に注目。

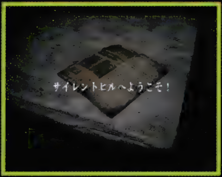


第一のヒントは、208号室の電話の隣に置かれたノート。"三人の背丈は三つの指だ。チビデブ、ノッポにガーリガリ。のんびり、フツーにせわしなく動く。3でないスコットは15でおやすみ。三つの背比べ、かちかち時間三人そろって、ぐるぐる回るのろのろヘンリー、一番おそくせかせかスコット、一番はやい" この文章からは、3人が時計の針を示しているており、ヘンリーが短針、スコットが秒針、残りのミルドレッドが長針であることがわかる。また、秒針は15秒で止まっていることも判明する。



第二のヒントは、「柱の傷」に刻まれた、ヘンリー、ミルドレッド、スコットという名前と、それぞれの横にある傷。これは、それぞれの傷跡が、時計の針の向きを指している。よって、ヘンリーとミルドレッドの横にある傷の向きと、時計の短針、長針の向きが同じになるように合わせればいい。

観光案内パンフレット



102号室〜104号室は特に立ち寄る必要はないか、104号室の入り口近くにサイレントヒルの観光案内パンフレットが置かれている。ここでは、その序文を読むことが可能。ひととおり目を通してみると、この町はもともと静かなリゾートタウンとして、人気の観光スポットだったということが判明する。落ち着きある素朴な町並み、自然あふれる山々の景観、早朝、昼間、夕暮れと時間の変化とともに、幾多の美しさを見せる湖……。そんな安らぎを求めて、サンダーランド夫妻はサイレントヒルを訪れていたのだろう。深い思い出を刻んだこの場所て、永遠の愛を誓い合っていたに違いない。

Scene8 3階・307号室 チャート 9

三角頭を見送って、中庭の鍵を入手

208号室の奥の部屋から廊下へ出て、北側の階段から3階へ向かう。そして307号室に入ると、マネキンに襲いかかるレッドピラミッドシングのデモが発生。デモが終了後にレッドピラミッドシングは姿を消すが、今は追いかける必要はない。クローゼットの中から中庭の鍵を取れば、この部屋での作業は完了だ。



▲モンスターまでも容赦なく殺戮する、残忍なレッドピラミッドシング。いずれ決着を……

Scene9 3階廊下 チャート 10

ローラに蹴られた非常階段の鍵をようやく

307号室を出たら、鉄格子の側に落ちている非常階段の鍵を入手。この鍵は、先ほどローラに蹴られて拾えなかったものだ。今度は逆方向から移動してきたので、ようやく手に入れることができる。ただし、非常階段の鍵は西側アパートに移るときに使用するため、東側での行動がすべて終了したあとに拾ってもいい。

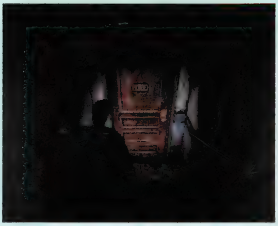


▲アパート序盤での行動を覚えていないと、うっかり拾うのを忘れてしまいがち

Scene10 1階・107号室 チャート 11 12

1階廊下にも重要なイベントアイテムが

3階東側の階段で1階へ移動したら、1階東側の廊下を探索。105号室、106号室、107号室にはいずれも入ることができないが、107号室の扉の前に缶ジュースが落ちている。缶ジュースは説明を見ても用途がわかりにくいが、これはランドリールームで使うためのアイテム。とりあえずは気にしないで先へ進んでいい。

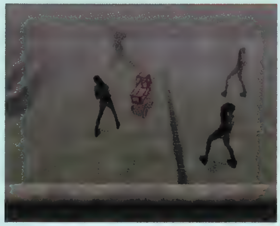


▲狭い廊下の奥まった場所にある。中庭に出るまえにしっかり拾っておこう

Scene 11 中庭　チャート 13 14

プールの中から1枚目のコインを入手

西側階段1階（スタート地点）の奥にある扉を、中庭の鍵を使って開ける。プールの中の乳母車から、コイン《蛇》を手に入れることが目的だ。乳母車の周囲に待ち構えるのはライングフィギュア3体。特に倒さなくてもコインは取れるが、ダメージを受ける確率は非常に高い。最初に、遠距離攻撃で全滅させておいたほうが無難。



▲プールに入った時点では、モンスターは視界外。少し歩くと、突如襲ってくる

Scene 12 1階・101号室　チャート 15

小心者のエディーと対面

101号室では、エディーがトイレでゲロを吐いている。近寄ると会話デモが始まるのでしっかり聞いておこう。その後も、話しかけると短い会話デモが見られる。

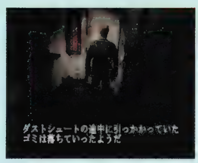


◀死体を発見して、町の異常に恐怖するエディー

Scene 13 2階・ランドリールーム　チャート 16 17

ダストシュートに缶ジュースを投下

ダストシュートの穴の途中にコイン《老人》が引っかかっているが、そのままでは取ることができない。ここでは缶ジュースを使い、コインごと下に落とせばOK。



◀缶ジュースを使うとは、かなり意外な仕掛け

Scene 14 ゴミ捨て場　チャート 18 19

ダストシュートから落ち出た2枚目のコイン

ダストシュートの終点は、野外にあるゴミ捨て場。一度外に出てゴミ取り出し口を調べ、先ほど落としたコイン《老人》を拾う。これで東側アパートでの作業終了。



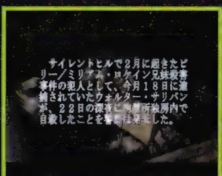
◀このコインを取ったら、いよいよ西側へ

ダストシュート



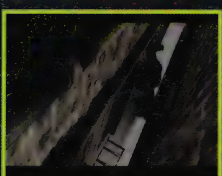
建物の各階に投入口を設けてある、ゴミ投棄・収集のための縦穴型設備。日本では普及度が低いが、欧米ではポピュラーなシステム。

ゴシップ雑誌



ゴミ取り出し口を調べると、ゴシップ雑誌の殺人事件記事を読むことができる。記事の内容は、クイズイベント（70ページ）で必要。

非常階段

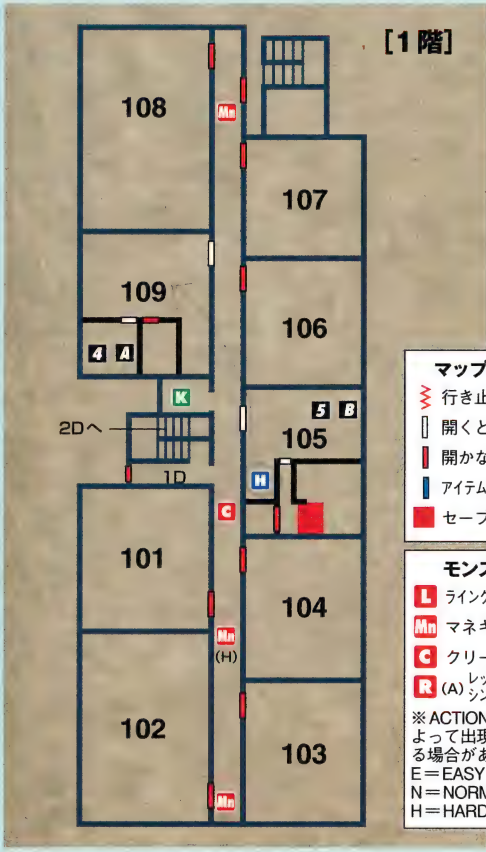


アパートの東側から西側へ移るために必要な階段。だが、現在では取り外されており、窓から身を乗り出して、西側アパート203号室の中へ直接入り込まなければならない。

BLUE CREAK APARTMENT

西側アパート MAP & CHART

アパートの西棟にあたるブルークリークアパートは、東棟に比べ建物の規模が小さくなっている。行動範囲、手順が少ないため、迷うことはないはずだ。





マップの見方
- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- アイテムで開くとびら
- セーブポイント

モンスター
- L ラインクフィギュア
- Mn マネキン
- C クリーパー
- R (A) レッドピラミッドシングAタイプ

※ACTION LEVELによって出現数が異なる場合があります。
E＝EASY
N＝NORMAL
H＝HARD

西側アパート フローチャート

1 2階・203号室
トイレの便器から数字のメモを入手

2 2階・203号室
数字のメモを頼りに、隣の部屋の小さな金庫を開ける

3 2階階段
扉を開け、すぐ左の壁で西側アパートの地図を入手

4 1階・109号室
アンジェラ自殺未遂デモ後、台上でコイン《囚人》を入手

A 1階・109号室 [In water end point +1]
アンジェラから預かった包丁を調べる

5 1階・105号室
机に3枚のコインをはめ、ライン家（209号室）の鍵を入手

B 1階・105号室 [Rebirth end point +1]
特殊アイテム、白の香油を入手

6 2階・209号室
窓の外に出て、ベランダをつたって208号室へ移る

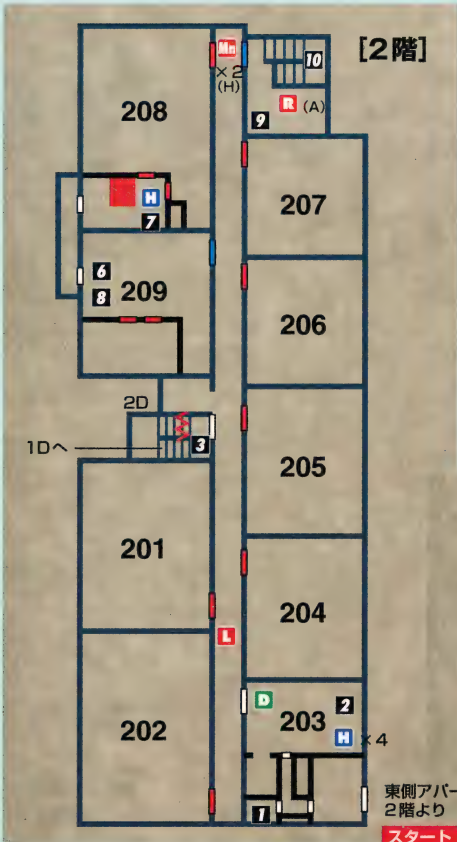
7 2階・208号室
ベッドの上からアパート階段の鍵を入手

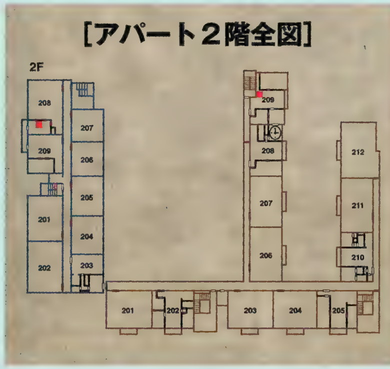
8 2階・209号室
208号室からベランダをつたって209号室に戻り、廊下へ

9 2階・アパート階段
扉のすぐ先の踊り場で、レッドピラミッドシングと戦闘

10 2階・アパート階段
レッドピラミッドシングとの戦闘終了後、1階へ降りる

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル


[2階]
208
Mn
×2
(H)
10
R
(A)
9
207
H
7
6
8
209
206
2D
3
1Dへ
205
201
204
L
202
D
203
2
H
×4
1
東側アパート
2階より
スタート


[アパート2階全図]
2F
208
209
207
206
205
204
203
201
202
212
211
210
201
202
203
204
205


308
307
309
306
[3階]
305
301
304
302
303


[アパート3階全図]
3F
308
307
309
306
305
301
304
302
303
309
308
307
306
301
302
303
304
305

さびた金庫



RIDDLE LEVEL HARDの場合、暗証番号の数字にローマ数字が組み込んである。V＝5、X＝10で換算して数字に足せばいい。また、EXTRAでのアルファベットは、a＝10として順に数えていく。

アンジェラの包丁



自害を止めたアンジェラから預かった包丁。刃には赤い血が塗られており、ひどく不気味な印象を与える。最後までジェイムスが所有するが、武器として使うことはできない。

机とコイン

EASY
老人、●、蛇、●、囚人
NORMAL
●、老人、囚人、●、蛇
HARD
●、老人、●、蛇、囚人
EXTRA
老人、●、蛇、囚人、●



Scene1　2階・203号室　RIDDLE　チャート 1 2

ハンドガンの弾を大量補充

西側アパートスタート地点となるこの部屋では、ストーリーとは無関係のサブイベントが起こる。まず、トイレの便器を調べて財布を取り出し、暗証番号のメモを入手。そして、隣の部屋の金庫でメモどおりにダイヤルを回すと金庫が開き、ハンドガンの弾を4セット手に入れることができる。これで、戦闘が大幅に楽になるはずだ。

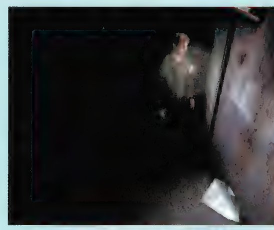


▲>>は時計回り、<<は反時計回りにダイヤルを回し、数字を合わせるという意味

Scene2　2階・南側階段　チャート 3

西側アパートの地図入手で全体図を完成

階段への扉を開けて踊り場に出たら、背後（やや左側）の壁から西側アパートの地図を入手。この地図は特に存在がわかりにくいが、周辺の壁をいろいろ調べればいい。地図を手に入れたら、そのまま階段で1階へ。一応上へ続く階段も用意されているが、途中で行き止まりになっているため、3階へ向かおうとしても無駄だ。



▲西側アパートは行動範囲が狭いものの、やはり地図がないとプレイが苦しくなる

Scene3　1階・109号室　チャート 4 A

最後のコインを手に入れよ

奥の部屋に足を運ぶと、包丁を持って自害しようとしているアンジェラの悲しいデモが流れる。東側アパートの101号室でエディーに会っていない場合は、部屋自体に入ることができないので注意が必要。デモ終了後は扉近くの台上に3枚目のコイン《囚人》が置いてあり、床に破り捨てられた家族の写真を見ることができる。

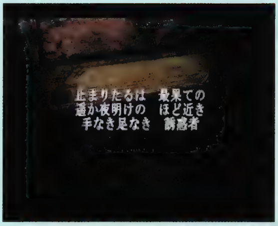


▲アンジェラの人間性をよく表しているシーン。彼女を助けることはできるのか……

Scene4　1階・105号室　RIDDLE　チャート 5 B

コインを机にはめ込む謎を解く

前面に文が書かれ、5つのコイン大の穴の開いた机がある。前面に書かれたメッセージをヒントに、3枚のコインを特定の位置にはめ込もう。正解すると机の蓋が開き、ライン家（209号室）の鍵が手に入る。RIDDLE LEVELによってメッセージと正解は異なり、NORMALでは左から順に、●、老人、囚人、●、蛇が正解となる。



▲ヒントメッセージは文学的な表現。ポイントは、太陽は東から昇るということ

Scene5　2階・209号室　チャート 6 7 8

ベランダから208号室への移動が可能

209号室に潜入したら窓を出て外のベランダを通り、208号室の屋内へ。ベッドに置かれたアパート階段の鍵を取る。ちなみに、ライン家の鍵を手に入れるまえなら、209号室の扉にライン家の鍵の場所を示唆するメッセージが貼られている。それを読んでおくのも一興だが、鍵の入手後だと読むことはできない。



▲アパート階段の鍵を入手するときは、ベッドの右側に回り込んでから調べればいい

Scene6　2階・北側階段　VS.　チャート 9 10

アクションと時間を活用して三角頭を退治

階段の扉を開けると、デモの流れた後にレッドピラミッドシングといよいよ戦闘開始。とは言え、この時点では倒すことはできず、1階へと追い込むことが目的となる。追い込むには、一定ダメージを与えるか、一定時間が経過するまで生き延びればOKだ。レッドピラミッドシングは攻撃力が尋常ではなく、振り下ろし攻撃を受けると一撃で倒されるので要注意。



▲振り下ろし攻撃は隙が大きいため、よく見ていれば簡単に回避できるはず

RIDDLE LEVEL HARDで解く場合の、ポイントとなる部分を解説していこう。

・左隅は「彼のもの」、その隣に「下僕であり、崇めるもの」が該当する。「例える言葉はない」ことから、左隅は空欄になる。
・「地を流れるもの」は≪蛇≫、「隠れるもの」と「女」は≪囚人≫。≪囚人≫が女であることは、コインを詳しく調べれば判明。
・「人々は語り合う」ことから、≪老人≫と≪囚人≫は向き合う。コインの絵柄を見ると≪囚人≫は左向き、≪老人≫は右向きなので、≪老人≫は≪囚人≫より左に配置。「見えるものをすべてを見」を満たすには、≪老人≫と≪囚人≫の間に≪蛇≫がくればいい。
・「黒天の不動星」は北極星。北極星を背負うことは南向きを意味し、その場合、東にくるのは左なので左を起点として文章を解釈していく。

RIDDLE LEVEL EXTRAでは、以下のポイントに注意したい。コインの裏に描かれている、≪蛇≫＝三日月、≪老人≫＝墓石、≪囚人≫＝卵の絵が重要なヒントになる。

・「三回の鐘」というのは3枚のコインが落ちる音。
・「満ち足りぬもの」は三日月であり、≪蛇≫を示す。「響かせるのは始まりの音ではない」とあるため、≪蛇≫は最初に落ちるコインではない。
・≪囚人≫の裏に卵が書いてあることから、「次を作り出すもの」は≪囚人≫。
・「姿なき者」は空欄を表現し、「その罪は永き者に次ぐ」とあることから、「永き者」の次に位置する。「永い」とは時間的な長さを意味する言葉なので、「永き者」は姿を変えにくいものと解釈。三日月は月の満ち欠け、卵は孵化によって姿を変えるため、墓石、つまり≪老人≫が「永き者」である。
・「必要なきもの」は空欄を指す。
・「花を手向ける」は、墓石を対象にした言葉。



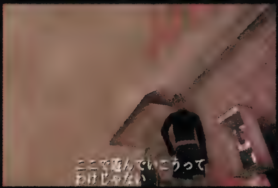
▲「メアリーのことキライなんでしょ？」。少女の言葉は何を意味しているのだろう



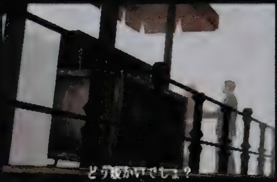
▲メアリーと酷似した女性、マリア。ジェイムスは、彼女に心を揺さぶられていく



▲メアリーと一緒に、深い思い出を刻んだ場所、ローズウォーターパーク



▲扉の開いている数少ない施設、ボウリング場。この場所で手がかりをつかむしかない



▲マリアはひどく外向的な女性であった。外見は一緒でも、やはりメアリーではない



▲エディーも少女に会ったばかりらしい。少女の名がローラということだけは聞けた

アパートを抜け出したジェイムスは道すがら、塀の上に座る少女を発見する。鍵を蹴ってしまった、あの少女だ。驚くべきことに、会話の中で少女はメアリーの名を出した。この少女はメアリーを知っているのか？　だが、慌てて呼び止めるジェイムスを尻目に、少女は逃げ去ってしまう。少女を追ってたどり着いた先は、思い出の場所である公園であった。メアリーはここにいるのかもしれない……。湖のほとりまで進むと、霧の中に、メアリーの姿が浮かぶ。だが、彼女はメアリーではなくマリアといった。「本当に似ているんだ、顔も声も……」。そんなジェイムスに興味を持ったマリアは、彼との同行を強く迫った。

ふたりが目指すのは、もうひとつの思い出の場所であるレイクビューホテル。道中、ボウリング場で少女とエディーを見かけるが、少女は再び姿を消してしまう。そして、ジェイムスたちの追跡を振り切ってローラが逃げ込んだのは、さびれた病院であった。

霧の中の女

通行止めの場所が多いぶん、より入り組んだ印象を受ける西地区。たんに道路を進むだけではなく、裏路地や建物内を突っ切ることも、ときには必要になる。

サウスヴェイル西地区



SOUTH VALE EAST AREA

サウスヴェイル西地区 MAP & CHART

サウスヴェイル西地区フローチャート

1 アパート裏路地
路地を北へ抜けていくと、ローラが登場して会話

2 ローズウォーターパーク
中央北側、湖の近くでマリアと遭遇。以後マリアが同行

A ローズウォーターパーク出口 [Leave end point -1]
東に進み、マリアに「ホテルはこっちじゃない」と注意される

3 ガソリンスタンド
車のボンネットに刺さっている鉄パイプを入手

B ガソリンスタンド [Rebirth end point +1]
特殊アイテム、書『失われた記憶』を入手

4 Nathan Ave.
西隅の路上、死体の側でボウリング場の位置を知る

5 ボウリング場
エディー＆ローラの会話デモ。エディーに話しかける

C ボウリング場出口 [Maria end point -1]
西に進み、マリアに「そっちじゃない」と注意される

6 ボウリング場裏路地
ローラを追いかけ、裏路地を突き当たりまで移動

7 劇場裏路地
突き当たり手前にある左の扉を調べると、マリアが扉を開ける

8 劇場
劇場内を道なりに通過し、Carroll St.へ出る

9 Carroll St.
Carroll St.を南下し、ローラのあとを追って病院へ

病院へ

モンスター
L ライングフィギュア　C クリーパー
Mn マネキン



アパート裏路地を北に抜けた、トンネル入口近くの左側の建物は、階段を上ることができる。奥ではハンドガンの弾が入手可能



マップの見方
行き止まり

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

西地区は路地が入り組んでいないため、効率よくアイテム収集が行なえる。ガソリンスタンドやボウリング場など、重要な副施設を見逃さずに探索したい。

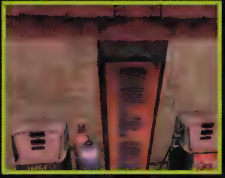


ローズウォーターパーク



かつては、文字どおり薔薇と水にあふれるムーディスポットだった公園。サンダーランド夫妻にとって思い出深い場所でもある。

Texxon Gas



何台もの車を収容できる、大規模なガソリンスタンド。廃墟となった現在でも、敷地内には多くの車が放置されている。

落下モンスター



Nathan Ave.の北西では、道の脇を通行すると左右の道路外からモンスターが跳び込んでくる。心構えを持って通行したい。

Scene1 アパート路路裏 チャート 1

ひと足先に外へ出たローラと再会

アパートの外は裏路地になっており、東に少し進んだところでローラが登場。彼女は塀の上に座り、手紙を読んでいる。彼女が立ち去ったら、道なりに北へ進もう。



◀会うたびにジェイムスを小馬鹿にするローラ

Scene2 ローズウォーターパーク チャート 2 A

パートナー・マリアとの運命の出会い

ローズウォーターパークにたどり着き、園内を歩いていると湖の側でマリアと出会う。そして以後、病院をクリアするまでジェイムスに同行することになる。気をつけたいのは、マリアにも体力が設定されている点。彼女が倒されるとゲームオーバーになってしまうため、モンスターのいる場所ではしっかり守ってあげること。

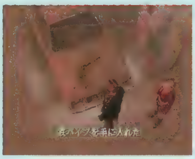


▲マリアが同行することにより、プレイ感が大きく変化。寂しさが癒されていく

Scene3 ガソリンスタンド チャート 3 B

第3の武器、鉄パイプを入手

ガソリンスタンドに立ち寄らなくてもストーリー進行上は問題ないが、ここでは鉄パイプを手に入れることができる。車のボンネットに刺さっているので引き抜こう。



◀攻撃力が高く、接近戦では心強い味方となる

Scene4 Nathan Ave. チャート 4

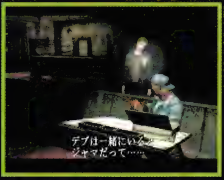
ボウリング場の位置を地図に書き込む

Nathan Ave.を延々と西に向かうと、橋が落ちて進めなくなっている。その傍には死体と地図があり、次に行くべきボウリング場の位置を知ることができる。



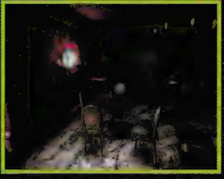
◀この地図は見なくても先に進むことはできる

エディー



小娘に弱虫デブとまで言われても何も言い返せない、典型的な小心者。ひとりでは何もできない、極度のネガティブ人間である。のちに本性を見せるが……。

ヘヴンスナイト



サイレントヒル唯一の娯楽施設。規模はそれほど大きくないが、若者から年輩にまで広く愛され、ウイークエンドともなると客の入りは絶えなかった。

Scene5 ボウリング場 チャート 5

エディー＆ローラの姿、再び

マリアはボウリングが嫌いらしく、いったん彼女と別れて中へ潜入。そして玄関から事務室へと扉をくぐったところで、レーンからエディーとローラの会話が聞こえてくる。レーンに行ってもローラの姿は見えないが、エディーを問いただそうと話しかけると、逃げ去るローラの姿を目撃。急いであとを追いかけよう。

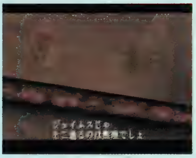


▲ひとりピザを食べるエディー。いくら話を聞いても、他愛のない答えが返ってくる

Scene6 ボウリング場裏路地 チャート 6 C

ローラを追って劇場裏路地に急行

ボウリング場を出たところで、マリアと合流。ローラを追いかけてボウリング場裏路地〜劇場裏路地を進んでいくが、突き当たりから先は子供でないと進めない。



◀ジェイムスでは絶対に通ることはできない

Scene7 劇場裏路地 チャート 7 8

劇場内を通り抜けて表通りへ

突き当たりやや手前には、劇場ヘブンスナイトの裏口がある。鍵がかかっているが､マリアが持っている鍵で簡単に開けてくれるため、劇場内を通過できるようになる。



◀劇場裏口は見つけにくいので目を凝らそう

Scene8 Carroll St. チャート 9

ローラに導かれ、たどり着いた先は病院

劇場を抜け、Carroll St.に出たら南へ向かう。少し先の建物（病院）に入っていくローラの姿を見かけることができるので、追いかけてそのまま病院内へ。



◀手強い敵と謎解きを十分に覚悟しておきたい

現実と妄想

病院

病院には、もうひとつの顔である裏病院が存在する。病院の探索が終了に近づくと、異世界へと引きずりこまれるのだ。裏の不思議議を、ひとつひとつ確かめていってほしい。





▲ローラは病室のベッドの下に身を隠していた。無邪気にも、ぬいぐるみと戯れながら



▲今までのモンスターとは明らかに格の違う強敵が、牙をむいて襲いかかる



▲病院内に入ると、マリアは急に気分が悪くなってしまう。何か特別な理由が？



▲どんなときでも澄ましていたマリアも、心細かったのか初めて感情をあらわに



▲ジェイムスひとりでは不可能な仕掛けも、ふたりの力を合わせれば切り抜けられた



▲三角頭の追跡を振り切りエレベーターに乗り込むが、マリアは間に合わず……

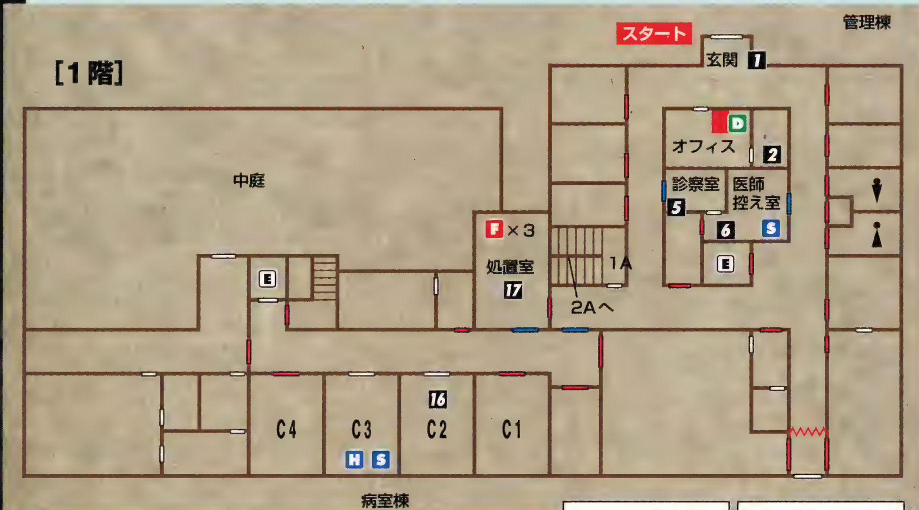
あくまでジェイムスの前から逃げ去る少女、ローラ。彼女は何を知っているのだろうか。そして、なぜ逃げ続けるのだろうか。ローラを追って病院内に足を踏み入れたジェイムスとマリアを待っていたものは、ローラではなく、鉄パイプで無差別に殴りかかってくる看護婦のような怪物であった。

体調不良を訴えたマリアをベッドに寝かせ、単身、病院内を歩き回るジェイムス。三角頭の攻撃を間一髪振り切り、ようやくローラを見つけ出した彼は、ローラとメアリーの関係を知らされる。彼女によれば、ふたりは病院に入院しているときに友達になったらしい。「とにかくここを出よう」。ローラの身を案ずるジェイムスだが、彼に対するローラの仕打ちは、あまりにも残酷なものだった。処置室に閉じ込められたジェイムスに、新たな怪物の影が忍び寄る……。怪物を退け、安心したのもつかの間、周囲を見渡すと病院内は禍々しい空間へと姿を変えていた。

BROOK HAVEN HOSPITAL
病院

MAP & CHART

アパートより規模は格段に上。大きく管理棟と病室棟の2ブロックに分かれており、管理棟階段、病室棟エレベーターを使い分けての移動が必要になる。





マップの見方
- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- アイテムで開くとびら
- セーブポイント
- E エレベーター

モンスター
- Mn マネキン
- N バブルヘッドナース
- F フレッシュリップ

※ACTION LEVELによって出現数が異なる場合があります。
E＝EASY
N＝NORMAL
H＝HARD

病院（表）フローチャート

1 玄関口
玄関側の壁に貼ってある病院の地図を入手

2 1階・オフィス
奥の書類保管室に移動し、紫牡牛の鍵を入手

3 2階・女性ロッカールーム
ぬいぐるみに刺さった曲がった針とショットガンを入手

4 2階・男性ロッカールーム
白衣のポケットから診察室の鍵を入手

5 1階・診察室
診察室の鍵を使って入り、奥の医師控え室へ移動

6 1階・医師控え室
ホワイトボードで3階病室棟扉の暗証番号を発見

7 2階・処置室
宝箱にかけられた押しボタン錠の暗証番号を入手

8 2階・M2病室
小さな棚の引き出しから、ラピスの眼の鍵を入手

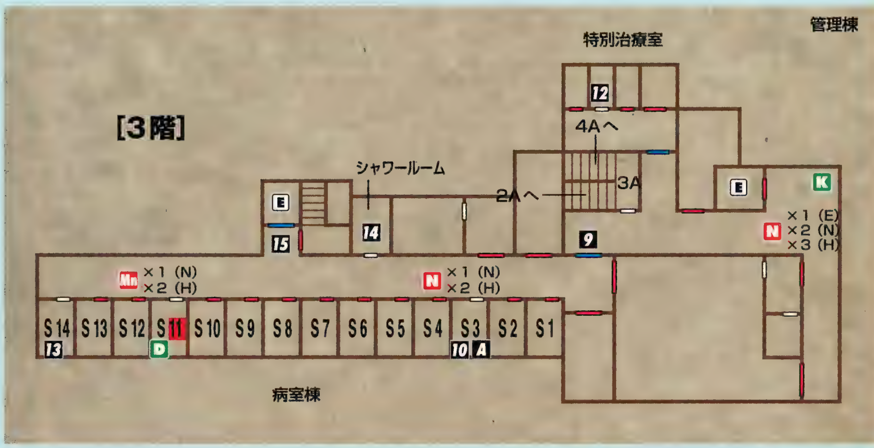
9 3階病室棟扉
ホワイトボードで発見した暗証番号で開ける

10 3階・S3病室
マリアと別離後、テーブルから屋上の鍵を入手

A 3階・S3病室 [Maria end point +1]
マリアと別れたあとに、一度部屋を出て再び会いに行く

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル







B 屋上[In water end point +1]
病院の屋上に落ちている日記を読む

11 屋上
奥まで行ったあとに金網まで戻り、三角頭に突き落とされる

12 特別治療室
左から2番目の部屋でシリンダー錠の番号を入手

13 3階・S14病室
4種類の鍵をすべて外し、宝箱を開けて髪の毛を入手

14 3階・シャワールーム
髪の毛と曲がった針を合体させ、エレベーターの鍵を入手

15 3階病室棟エレベーター
エレベーターの鍵を使い、エレベーターを使用可能に。1階へ

16 1階・C2病室
ローラとの会話デモ。会話後、処置室に強制移動

17 1階・処置室
3体のフレッシュリップと戦闘。戦闘終了後、病院(裏)に突入

Scene1 玄関口 チャート1

地図を取ったら、広大な病院探索の開始

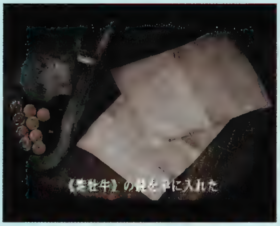
病院の地図が玄関側の壁に貼ってあるので、病院に足を踏み入れたら真っ先に入手。これは、病院（裏）と共通の地図になっている。なお、マリアと一緒のときに病院から出ようとすると、「ローラを探しにいかなきゃ」と諭されてしまう。だが、マリアと別れたあとに出ようとしても、結局は出て行くことができないのだ。


▲病院内は部屋数が非常に多く、頻繁に地図を確認しないとすぐに迷ってしまう

Scene2 1階・オフィス チャート2

書類保管室で紫牡牛の鍵を入手

オフィス奥の書類保管室に入ると、机の上にタイプライターが置いてある。調べてみると、タイプライターの脇には「患者の治療は本当に必要か？」といったことが書かれた用紙と、イベントアイテム・紫牡牛の鍵が添えられている。紫牡牛の鍵の出番はまだまだ先なので、今は用途を探す必要はない。他の場所の探索に専念するべきだ。


▲３階にある宝箱にかけられた、４つの鍵を開けるために必要な材料のひとつ

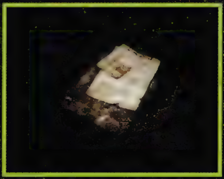
Scene3 2階・女性ロッカールーム チャート3

ぬいぐるみに刺さった針を引き抜く

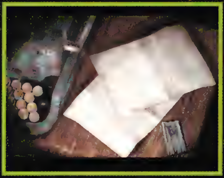
ロッカールームの机に置かれたぬいぐるみを調べると、ぬいぐるみに刺さっている曲がった針を取ることができる。この針はあとでシャワールームで使うことになる、とても大事なアイテムだ。また、ロッカーの中にショットガンがあるので忘れずに取っておくこと。フレッシュリップやアブストラクトダディーを相手にするとき、必須の武器となる。


▲針を取ったあともジェイムスの視線はぬいぐるみに向けられる。勘違いしないように

患者のメモ


オフィスのテーブルには、患者について書かれたメモが残されている。患者は皆、自殺未遂、偏執的行動、被害妄想などを持つ者ばかり。

医者の手記


紫牡牛の鍵と一緒に置かれている、とある医師が、一個人の視点で患者に対する理念を語った手記。“精神病”という世界を、深く考えさせられる文面だ。

ぬいぐるみ

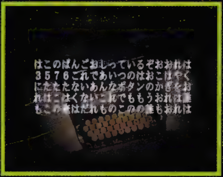

ぬいぐるみに刺さった針を取るとき、マリアが一緒にいるかいないかによって異なるデモが流れる。ただし、結果は変わらない。

ホワイトボード



RIDDLE LEVEL HARDでは、ホワイトボードで入手できる暗証番号が謎解きになっており、アルファベットの「T」で表されている。ヒントとしては、「T」は「X」や「Z」とともに、4桁の数字を表現できるということ。これは、数字列を線でつなげてアルファベットを完成させるという意味。つまり、正しい書き順で「T」を描くと、1328となる。

カーボン紙の文章

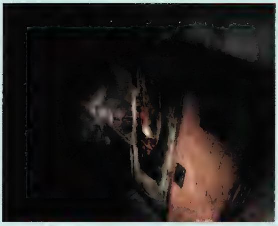


"おおれはこれであいつのはおこはやくにたたたないあんなボタンのかぎをおれはこはくないこれでももう"
カーボン紙に綴られた奇怪な文章は、意味深ではあるが実はろれつが回っていないだけ。それを踏まえて読めば、筆者が何を言いたいのかわかるはずだ。

Scene4 2階・男性ロッカールーム チャート 4

血のついた白衣のポケットに診察室の鍵

女性ロッカールームの探索が終わったら、斜め前に位置する男性ロッカールームへ。一見、何もないように思えるが、ロッカーにかけられた白衣には重要な秘密が隠されている。血糊のあたりを調べてみると、ポケットから診察室の鍵を取ることができるのだ。部屋を出たら、すぐさま1階に戻って診察室へと足を運ぼう。



▲血糊のついている場所には何かある。こういうときは確実に調べていこう

Scene5 1階・医師控え室 RIDDLE チャート 5 6

病室棟廊下の暗証番号をチェック

男性ロッカールームで診察室の鍵を手に入れたら、1階に戻って診察室に足を運ぶ。そして、奥の医師控え室にかけられているホワイトボードから、3階病室棟廊下へつながる扉の暗証番号を入手する。これで、行動範囲が大きく広がるはずだ。なお、暗証番号は、RIDDLE LEVEL HARD以外では7335に統一されている。

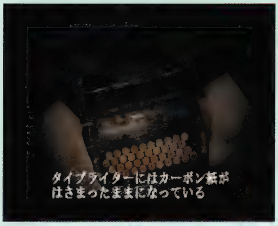


▲暗証番号を知っておけば、わざわざ見に行く必要はない

Scene6 2階・処置室 チャート 7

奇怪なメッセージの中に4桁の暗証番号

宝箱にかかった錠を外すのに必要な、暗証番号の入手が目的。処置室に入ると、タイプライターに挟まったままになっているカーボン紙を見つける。そこに書かれている文章中の4桁の数字が暗証番号だ。この暗証番号はランダムなので注意しておこう。なお、机周辺に散らばっている紙は、いずれも白紙なのですべて無視してOK。



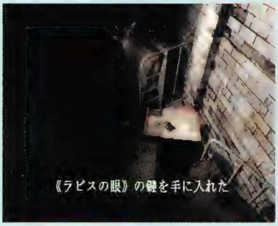
▲メッセージは解読しにくいが、興味深い内容なので最後まで読み通すといい

Scene7 2階・M2病室

チャート 8

棚の引き出しからラピスの眼の鍵を入手

小さな棚の引き出しの中に、ラピスの眼の鍵が入っている。これも、宝箱にかけられた鍵を外すための材料のひとつ。S14病室に向かうまで使う機会はないので、大事に所持しておこう。また、すべての鍵と暗証番号がそろわないと宝箱は開かないが、手持ちのぶんだけ、途中までなら鍵を外すことができる。



▲病室は数が多く、しっかり地図を確認しながら進まないとどこか行き逃してしまう

Scene8 3階・S3病室

チャート 9 10 A

屋上の鍵を手に入れたらマリアと別離

病室に入ったところでマリアが不調を訴え、ベッドに横たわってしまう。そのため、ここから先は彼女を置いて、ジェイムスひとりで行動することに。マリアに話しかけるとちょっとしたデモが見られるが、何度話しても彼女の容態が回復する気配はない。ベッドの隣にある小さな棚の上で、屋上の鍵を入手したら次の場所へ。



▲以後は、容態を見にわざわざ戻ってこなくても大丈夫だが、Maria endに関係する

Scene9 屋上

チャート 11 12 B

三角頭に襲われ、特別治療室へ落下

奥側に一度移動してから金網前まで戻ると、レッドピラミッドシングが不意に登場。一定時間が経つか、逃げようとすると、屋上から突き落とされて特別治療室に落下する。その後は左から2番目の部屋に入り、壁に書かれた4桁の数字を調べよう。その数字は、宝箱を開けるために必要な最後の暗証番号だ。なお、番号はランダム。



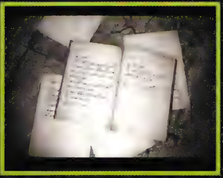
▲突き落とされると体力が瀕死状態にまで減少している。すぐに回復アイテムを使用

ラピスの眼の鍵



装飾品にも使用されるラピスは、強運や直感力を象徴するパワーストーン。この鍵には、神の御加護が込められているのかもしれない。

屋上の日記



屋上の奥側に落ちている、とある入院患者が綴った5月9日から13日までの日記。言葉になっていない最後の一文が、筆者の心情を深く想像させる。

ぐるぐるの番号



特別治療室の小部屋に書かれた暗証番号は、「ぐるぐるの番号」と表記されている。これは、シリンダー錠の番号ゆえに名付けられた。

宝　箱



4種類の鍵をかけてまで封印したわりに、中身は髪の毛のみ。結果的に重要なアイテムとなったが、封印した者はそこまで考えておらず、ただの偶然が好結果を生んだものだと思われる。

フレッシュリップ



ブランコのように天井からぶら下がった、独特の形態を持つ。ゲーム中では、病院のイベント戦闘でのみ登場。意外にリーチの長い蹴り攻撃が、フレッシュリップ最大の脅威となる。（対処法は23ページを参照）

Scene10　3階・S14病室　RIDDLE　チャート 13

4種類の鍵を外して宝箱を開封

部屋のベッドの上に、4種類の鍵がかけられた宝箱が置かれている。ここでは、箱自体に紫牡牛の鍵、箱に巻きついている鎖にラピスの眼の鍵、右手の押しボタン錠にカーボン紙の暗証番号、左手のシリンダー錠に特別治療室の壁の暗証番号を使えばOK。箱を開けると、中からは数本の髪の毛を手に入れることができる。

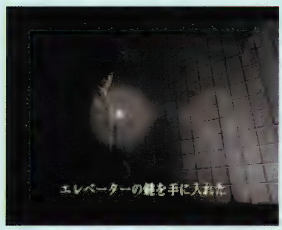


▲鍵や暗証番号をひとつでも取り忘れていたら、病院内をもう一度調べ直すこと

Scene11　3階・シャワールーム　チャート 14

曲がった針は髪の毛と組み合わせて使用

シャワー室の床にある排水口をのぞくと、中に何か引っかかっているのがわかる。釣り上げるには曲がった針を使うのが一番だが、それだけだと下まで届かない。そこで、アイテム・コンバインを利用。曲がった針に髪の毛を組み合わせることで、ハゼ釣りの仕掛けのようになり、エレベーターの鍵を釣り上げることができる。

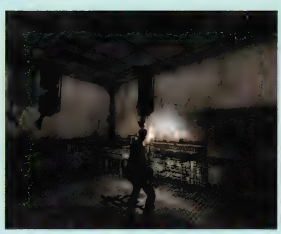


▲初めて必要になるコンバイン。以後も必要な場面が出てくるので、機転をきかせたい

Scene12　1階・C2病室　VS.　チャート 15 16 17

強敵フレッシュリップを撃破せよ

C2病室に入ると、クマのぬいぐるみで遊ぶローラと再会する。「メアリーの手紙を取りに戻りたい」とせがむローラに処置室へ連れられるが、それは彼女の罠。騙されて処置室に閉じ込められてしまうのだ。そこでは、フレッシュリップとの戦闘が待ち受けている。適度に間合いを保ちながら、ショットガンで撃ち抜こう。



▲うまく照準を定めて1匹ずつ倒すのがベスト。両方とも倒すと、新たに1匹出現する

BROOK HAVEN HOSPITAL

病院（裏） MAP & CHART

禍々しい様相に変貌しているが、マップの構造自体は通常と同様。ただし、行動可能範囲やアイテム、モンスターの配置は異なるので覚えておこう。





病院（裏）フローチャート

1 2階・M6病室
はがれた壁から、地下倉庫の鍵と乾電池を入手

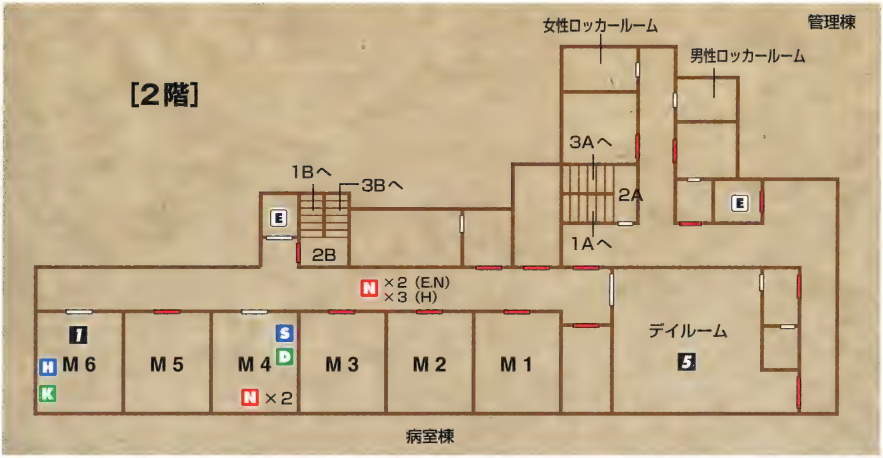
2 地下倉庫
血のついた棚を右横に動かしてマリアと合流

3 地下倉庫下層
地下倉庫の隠しはしごを降り、下層で銅の指輪を入手

4 病室棟エレベーター
クイズアナウンスを聞き、正解を考えておく

5 2階・デイルーム
マリアと一緒に冷蔵庫を開け、中から鉛の指輪を入手

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル





マップの見方

- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- アイテムで開くとびら
- セーブポイント
- E エレベーター
- はしご

モンスター

- R (B) レッドピラミッドシングBタイプ
- N バブルヘッドナース

※ACTION LEVELによって出現数が異なる場合があります。
E＝EASY
N＝NORMAL
H＝HARD



6 3階・倉庫
箱にクイズの正解を入力すると、賞品が出現

7 3階・病室棟階段
扉の女性に、銅の指輪と鉛の指輪をはめて鍵を開ける

8 地下廊下
三角頭の追跡を振り切り、エレベーターに乗り込む

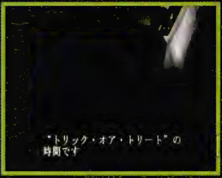
9 1階・院長室
病院玄関の鍵を入手。スパナ、聖女の像、資料館の位置判明

無数の手



M6病室の壁を包む布が破れ、その下の壁に描かれた無数の手が見えている。この手は何かを求めているのだろうか。それとも苦しみを表しているのだろうか。

クイズアナウンス



・第1問
メリーゴーランド、お化け屋敷、ジェットコースター、観覧車にコーヒーカップなどがある、家族に人気の遊園地の名前は？
（正解は3番のレイクサイド・アミューズメントパーク）

・第2問
この町で起きた、路上で遊ぶ幼い兄妹が斧でバラバラにされる、という陰惨な殺人事件。この兄妹を殺した犯人はいったい誰？
（正解は1番のウォルター・サリバン）

・第3問
湖の南側に位置する寂れた住宅地、サウスヴェイル地区。ここから、リゾート街の中心である湖の北西岸にある、ペイルヴィル地区に行くための道路の名称は？
（正解は3番のNathan Ave.）

Scene1 2階・M6病室 チャート❶

病院・裏世界編へ突入。地下倉庫を目指す

フレッシュリップを倒すと病院は裏世界へと変貌を始める。裏世界では、院内の間取りに変化はないが、行ける場所や入手アイテムが異なるため、隅々まで探索したい。まずはM6病室に向かい、壁の崩れた部分から乾電池と地下倉庫の鍵を入手。そして、傍らのベッドに置かれたメッセージどおり、地下倉庫に指輪を探しに行く。



▲乾電池は病院では使わない。迷宮内で、ライトの電池が切れたときに役に立つ

Scene2 地下倉庫 チャート❷❸

無事な姿で生き延びているマリア

管理棟階段を地下まで降り、鍵を開けて地下倉庫へ。倉庫内では何も見つからないが、棚の赤い手形部分を調べると横に押すことができ、隠し梯子が出現する。隠し梯子を降りようとすると、病室を抜け出したマリアと感動の再会をする。そして、隠し梯子の下には狭い部屋が用意されており、床に銅の指輪が落ちている。



▲再会デモが終了したら、もう一度隠し梯子にアクセスしなければならない。忘れずに

Scene3 2階・デイルーム チャート❹❺

マリアと力を合わせて冷蔵庫を開ける

エレベーターに乗ると、突然、クイズのアナウンスが鳴り響く。この答えは3階倉庫で必要になるので、しっかり問題を聞いておこう。その後、エレベーターを2階で降り、デイルームの冷蔵庫を開ければ、中から鉛の指輪が手に入る。なお、マリアと再会まえに冷蔵庫を調べても、ひとりでは開けることができない。



▲鉛の指輪を見たマリアは、「かわいくない」と言ってジェイムスにあげてしまう

Scene4 3階・倉庫

RIDDLE チャート 6

クイズに答えて豪華賞品をゲット！

クイズを聞いたあとに3階の倉庫に行くと、棚の上に賞品の箱が出現。正解の番号（3、1、3）を入力すると、ショットガンの弾×5＆アンプル×2が手に入る。



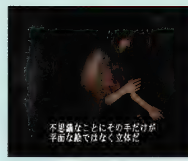
◀答えを間違えると大ダメージを受けてしまう

Scene5 3階・病室棟階段

チャート 7

悲しみの女性に指輪を捧げて

階段扉に描かれている女性は、両腕が立体になっている。銅の指輪と鉛の指輪をそれぞれの指にはめ込んであげると、扉の鍵が開いて地下へ行けるようになる。



◀2種類の指輪はどの順番で使ってもいい

Scene6 地下廊下

チャート 8

地下廊下で待ち受ける、マリアとの死別

存在しないはずの地下廊下を奥へ進むと、後方から槍を持ったレッドピラミッドシングが追いかけてくる。戦っても勝ち目はなく、マリアが倒されてもゲームオーバーになってしまうので、ひたすら先を急ごう。廊下終端のエレベーターに逃げ込めば助かるが、マリアは間に合わずに、レッドピラミッドシングに襲われてしまう……。



▲ゲーム中盤までで、一番の見せ場となるシーン。ジェイムスに再び孤独感が……

Scene7 院長室

チャート 9

新たな目的と行き先が判明

机の上に地図と病院玄関の鍵があり、「地図に従え、そこに手紙とスパナがある」と書かれている。鍵を入手するとローラが出ていくデモが流れ、病院探索は終了。



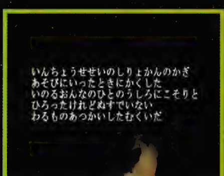
◀聖女の像と資料館の位置も写すことが可能

銅の指輪



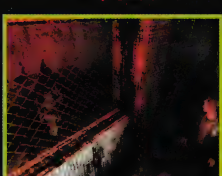
地下に閉じこめられた人物が、脱出時に落としてきたという、いわくつきの指輪。大切な品だったらしいが、その人物は非常に恐ろしい体験をしたらしく、二度と地下に向かいたくなかったらしい。

患者のノート



病室棟階段の踊り場に、患者の書いたノートが置かれている。最後まで読むと、資料館の鍵が"祈る女性"の後ろにあることが判明。

三角頭



病院で登場するレッドピラミッドシングは、大鉈ではなく槍を装備している。攻撃力は下がったが、攻撃スピードやリーチがアップしているため、大鉈装備に劣らず手強いと言える。



▲惨劇が続くたび、メアリーに不信感を抱くように……。だが、信じるしかない



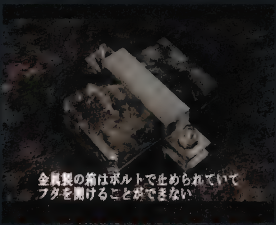
▲金網の下に生息する、新たなるモンスターが出現。さらなる異形が不安を煽る



▲聖女の像の裏には、一度地面を掘り起こしたような跡が。急いで調べてみなくては



▲ライトアップなどされているはずもない、暗闇の公園。思い出が薄れていく……



▲不吉な物を封じ込めるかのように、金属製の箱はボルトで厳重に止められている



▲病院で現れた看護婦のような怪物は、より苦しみに満ちて町中に進出してきた

「マリアを助けられなかった……。私を信頼してくれていたのに……」。マリアの悲鳴が延々と頭に響き、絶望に打ちひしがれるジェイムス。彼に残された、たったひとつの希望は、メアリーからの手紙であった。それだけを支えに、ジェイムスは気を取り直して再び足を踏み出す。

町はもう夜になっていた。ローラの行方も見失い、完全に手がかりの途絶えた今となっては、病院で見つけた手紙だけが頼りだった。「指示に従え」。精神が汚染されつつあるジェイムスは、その指示に支配されるかのように、夜の町をひたすら走った。西地区から東地区、そして再び西地区へと。指示された場所でスパナを手に入れ、次なる指示に従って公園の聖女の像から金属製の箱を取り出す。中に入っていたのは、古びた青銅製の鍵ただひとつ。資料館の鍵である。資料館に何が待つのか知る由もないが、もはやジェイムスは、完全に何者かの意志に操られていた。

現実と妄想

サウスヴェイル（夜）

東地区、西地区にまたがり、夜の町を移動することになる。とるべき行動は少ないので、アイテム収集がメインとなるだろう。地区の移動は特定の道でのみ可能なので注意。



SOUTH VALE NIGHT

サウスヴェイル（夜） MAP & CHART

サウスヴェイル（夜）フローチャート

1 Saul St.
東側突き当たりに開いた通路を通り、サウスヴェイル東地区へ

▼

2 Lindsey st.
レストランの二軒隣、民家の玄関前で手紙とスパナを入手

▼

A バー・ニーリィーズ[In water end point +1]
壁に書かれた「メアリーに会いたいならば……」の文章を読む

▼

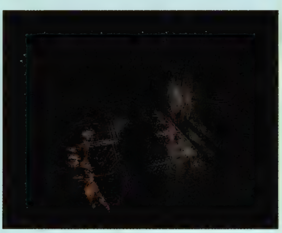
3 Katz st.
アパートの前の壁の扉を開け、サウスヴェイル西地区へ

▼

4 ローズウォーターパーク
聖女の像の裏を掘り、スパナで青銅製の古い鍵を入手

▼

資料館へ

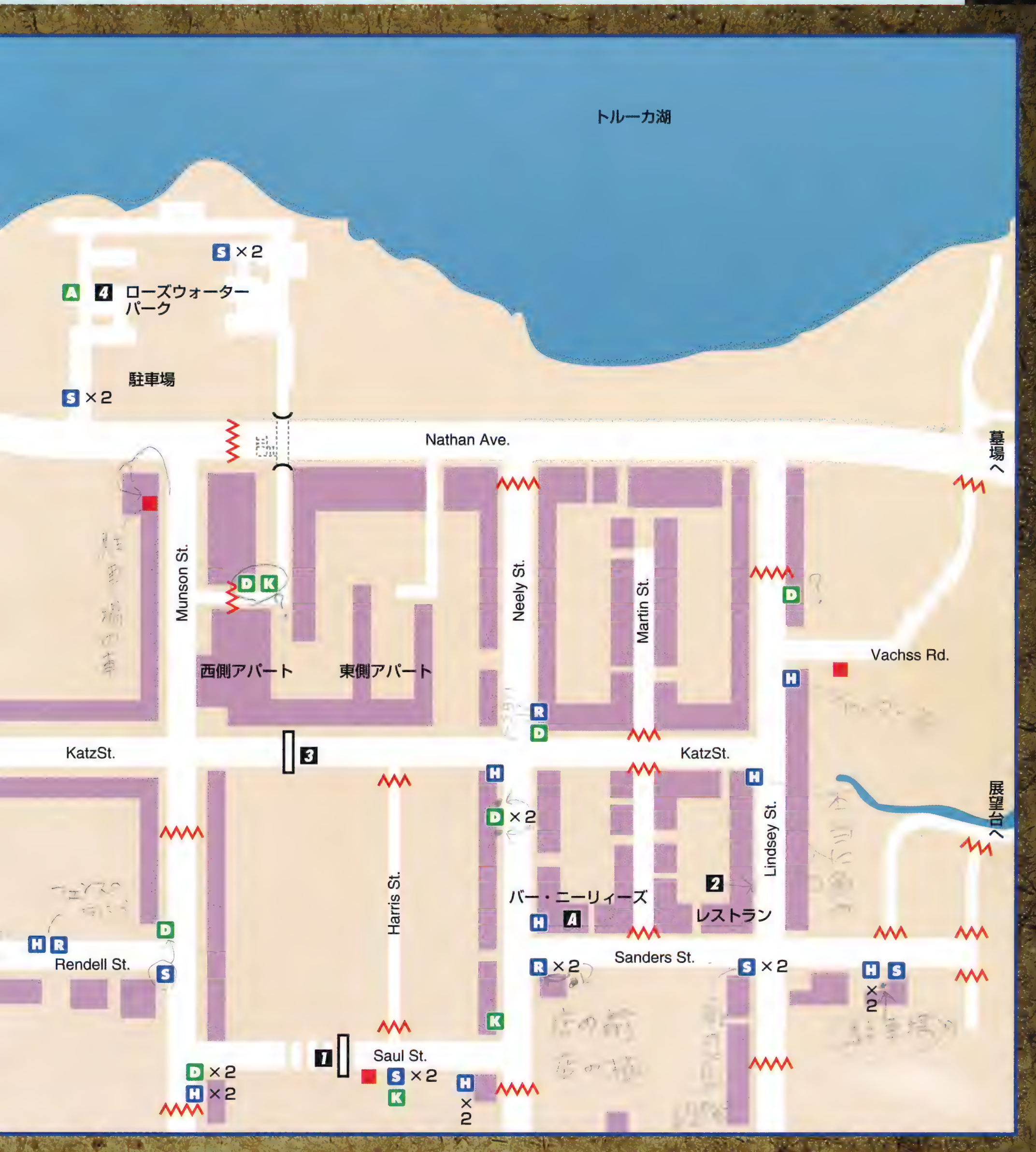


東地区への境界線ではマンダリンが初登場。倒しにくい敵だが、走りながら金網床を通り抜ければ攻撃を受けずに回避できる



H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

いったん東地区に戻り、再度西地区へ戻ることになる。上級アイテムが新たに出現しているので、ひとつの取り逃しもないように隅々まで見て回りたい。



マップの見方　行き止まり　セーブポイント

Scene1 Saul St. チャート 1

東地区との橋渡しであるSaul St.を目指す

病院を出たら、まずはCarroll St.を南下。北上しても、先ほどと同じく通行止めになっており、劇場の中にも入ることはできない。Rendell St.と合流後に左折、Munson St.と合流後に右折、そしてSaul St.と合流したら左折すればいい。突き当たりの壁に大きな通路が開いており、サウスヴェイル東地区へ抜け出ることができる。

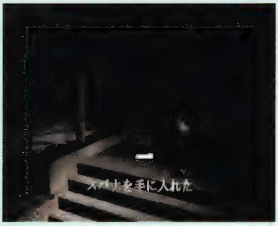


▲通路をくぐり抜ければ、東地区のSaul St.に到着。近くにキャンピングカーがある

Scene2 Lindsey St. チャート 2

スパナを求めて足を運ぶのは、無人の民家

サウスヴェイル東地区にたどり着いたら、そのまま東へ進んでいこう。Neely St.と合流後に左折、Sanders St.と合流後に右折、そしてLindsey St.と合流したら左折し、レストランの二軒先にある民家を目指せばいい。民家の玄関前には病院で示唆されたスパナが落ちており、隣の手紙からは資料館の鍵の話が読みとれる。



▲スパナを手に入れたら、指示通りローズウォーターパークへ。西地区へ戻ろう

Scene3 バー・ニーリィーズ チャート A

ジェイムスを嘲笑うかの奇怪なメッセージ

バー・ニーリィーズ内に立ち寄ると、奥の壁一面からは、“メアリーに会いたいならば死ねばいい”“ただし行く先がメアリーのところとは限らない”といった、落書きのような文章を読むことができる。ストーリー進行上、特に読む必要はないが、これを読んでおくとIn water endへたどり着くためのポイントが加算される。



▲死ねば会えるという当たり前のような物言いが、奥深い哀しみと恐怖を演出する……

手紙



サウスヴェイル東地区、Lindsey St.の民家の玄関前で、スパナと一緒に落ちていた手紙。ジェイムスの身につまされるような哲学的な文章が綴られているが、これは実際にジェイムスに宛てた手紙。最後の文章に、ジェイムスの名が使われている。この手紙もまた、ジェイムスを導いている何者かの仕業なのだろうか。

マンダリン



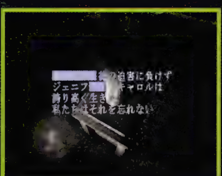
裏世界に生存するマンダリンは、先にいくほど腕が太くなっている。腕を伸ばしてジェイムスに攻撃する様は何かを訴えているようでもあるが、それが果たして何であるのかは、プレイヤーにはわからない。そしてジェイムス自身にも……。

壁の落書き



サウスヴェイル東地区から西地区へ移る通路の前に立ちはだかる、Katz St.西隅の大きな壁。壁の一部には、落書きのような文字で“宵闇に目覚めし扉、悪夢の中に開かれる”と記されている。昼には開かないが、夜になると開く奇妙な扉。この先に、悪夢が待ち受けることを暗示しているかのようだ。

聖女の像



“■■■■■徒の迫害に負けずジェニフ ■■・キャロルは誇り高く生きた
私たちはそれを忘れない
パトリック・チェスター、エドワードの息子
人々のため、自由のため
そして明日のために戦い
死んでいった英雄
その志は今も残る
病に倒れ湖に眠る
67人の慰霊のために”
聖女の像をはじめ、ローズウォーターパークにはサイレントヒルの歴史を物語る文が設けられている。熟読し、想像することで、よりこの町の世界を知ることができるだろう。

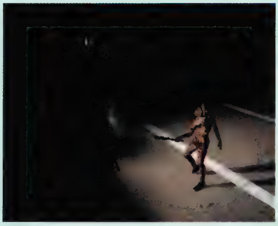
Scene4 Katz St. チャート 3

西地区へと続く、Katz St.の開かれた扉

民家の玄関前でスパナを手に入れたら、次なる指示に従ってサウスヴェイル西地区へと戻らなければならない。とりあえず東地区での用事は終了したが、昼間とは別の場所に新たにアイテムが配置されているため、西地区に戻るのはすべてのアイテムを拾い尽くしてからでもいいだろう。西地区に向かうときは、来た道（Saul St.）を進んで戻っても、ローズウォーターパークへたどり着くことはできないので注意しよう。Katz St.の西壁の扉が通れるようになっている。



▲暗くて見落としやすいが、壁の右端に小さな扉が



◀バブルヘッドナースの強化版に気をつけて進め

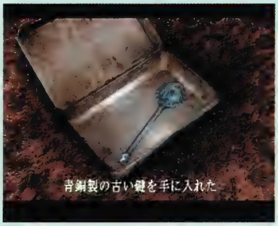
Scene5 ローズウォーターパーク チャート 4

聖女の像の裏に埋まった資料館の鍵

サウスヴェイル西地区に戻ったら、Munson St.との合流地点を右折して北へ。ローズウォーターパークへは、以前に入った門からは向かえないので、反対の駐車場側の入り口から入ることになる。そして、パーク内で聖女の像を探し、聖女の像の裏に回り込んでみよう。地面の一部に掘り起こした形跡があり、その部分を掘り返すと金属の箱が見つかるはずだ。ボルトで頑丈に固定されているが、スパナを使えば容易に開けることができる。中から出てくるのは青銅製の古い鍵だ。



▲暗闇の中、聖女の像を見落としやすいので慎重に歩こう



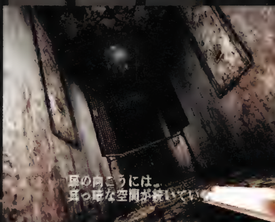
◀鍵を手に入れたら、町には用はない。資料館へ



終焉なき闇

資料館・刑務所・迷宮

資料館、刑務所、迷宮の３エリアを順に行動することになる。資料館の階段を降りたあとは、ジェイムスの妄想世界とも呼べる異世界だ。進行手順も多いので慎重に。



▲いくつもの大穴の中には、扉が鍵で封印された厳重なものもある。鍵が必要だ



▲資料館に飾られた絵画からは、今まで出会った三角頭と寸分違わぬ容姿が見てとれる



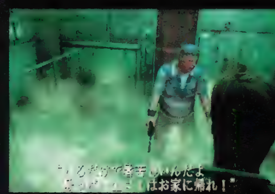
▲刑務所には数多くの独房が備えられており、囚人たちの遺物も残されている



▲広大な広場の中央に設置された処刑台。銘板をはめ込むと鳴り響く断末魔は一体……



▲病院での忌まわしい出来事は、マリアは身に覚えがないと言う。あれは夢？　それとも



▲暴走したエディーがジェイムスに凶銃を向ける……。彼を救うには命を絶つしかない

荒廃した歴史資料館に展示された何枚かの絵画の中に、三角頭の絵があった。「霧の中に立つ処刑人」。これは、あいつだ。昔から存在していたのだろうか……。疑問を抱きつつも、奥に見つけた階段を下っていく。だが、ただ地下に向かっているだけではなかった。ひどく長く感じられる。ようやく下層へとたどり着いたが、そこには穴があるだけ。勇気を出して下へ下へと落ちていく。まるで、無限地獄に落ちていく気分だ。現実に、このような建物があるだろうか？　それとも、異世界へと飛ばされてしまったのか。

資料館の下には刑務所があり、処刑台からは断末魔が鳴り響く。そして刑務所からは、さらに下へ落下する漆黒の大穴が待ち受けていた。大穴に飲み込まれたジェイムスを迎え入れたのは、迷宮であった。その名のとおり、奇妙に折り重なった階層で構築された世界。そして監獄には、惨殺されたはずのマリアの姿があった……。

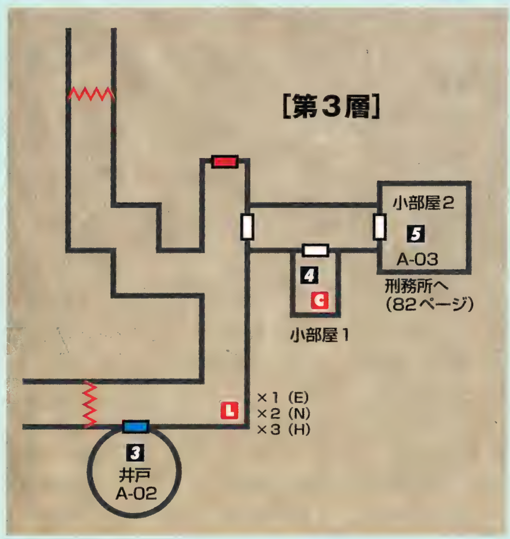
SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY
資料館

MAP & CHART

資料館は全3層で成り立っており、地下へ地下へと潜っていかなければならない。特に手詰まりになる難関はないので、安心して進んでいこう。







マップの見方
- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- アイテムで開くとびら
- セーブポイント
- 穴

モンスター
- L ライングフィギュア
- C クリーパー

※ACTION LEVELによって出現数が異なる場合があります。
E＝EASY
N＝NORMAL
H＝HARD

資料館 フローチャート

1 展示室
展示室の壁の割れ目から続く長い階段を下り、地下へ向かう

A 展示室[Rebirth end point +1]
特殊アイテム、黒曜石の酒杯を入手

2 第2層・穴部屋
部屋全体に広がった、大きな穴から飛び降りる

3 第3層・井戸
他の部分と異なる特殊な壁を探し、武器で攻撃して壊す

4 第3層・小部屋1
螺旋文字の鍵を入手。乾電池でライトを復活させる

5 第3層・小部屋2
床の扉で螺旋文字の鍵を使い、さらに地下へ飛び降りる

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

展示室



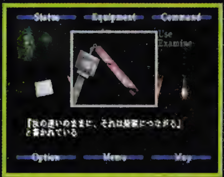
資料館の展示室には、レッドピラミッドシング、病院、炭坑などの古びた写真が、かつてのまま展示されている。察するに、レッドピラミッドシングとは昔から存在していたのだろうか。

クリーパー



ゴキブリにも似た虫モンスター。明かりを灯した瞬間に大量に群れをなして活動し始める習性からも、まさにゴキブリを連想させる。

螺旋文字の鍵

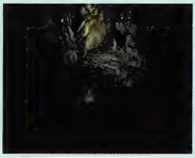


文字が螺旋状に書かれた、小型の筒が付属する特殊な鍵。筒には“汝の迷いのままに、それは煉獄につながる”と記されており、ジェイムスの思いが、さらなる悲劇を呼び起こすことを暗示している。

Scene1　展示室　チャート 1 2

廃墟となった資料館には隠された地下層が

展示室の壁からつながる長い階段を降り続け、地下へと向かう。ここから先は、何層にも渡って地下へ潜ることになるため、穴を見つけたら迷わず飛び降りていい。



◀探索できる部屋はほとんどないので先を急げ

Scene2　第3層・井戸　チャート 3

特殊な壁を破壊し、外へ脱出

壁を調べると1カ所だけ壊れそうな部分があり、そこを武器で攻撃すると扉が出現する。銃器は効果が薄いうえに弾の浪費となるので、打撃系武器を使うといい。



◀鉄パイプを使えば簡単に壁を破壊できる

Scene3　第3層・小部屋1　RIDDLE　チャート 4

乾電池を使ってライトを復活

床に落ちている螺旋文字の鍵を拾うと同時に、ライトの乾電池が切れ、扉に鍵がかかってしまう。病院で入手した乾電池を使用し、ライトを復活させよう。その後、扉横の装置で白くすり減った数字を組み合わせ、3桁の暗証番号を入力すれば部屋から脱出できる。ライトが復活した瞬間、大量のクリーパーに襲われるので注意。

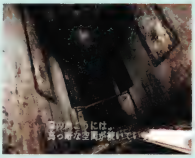


▲正解の暗証番号はランダムだが、数字の組み合わせを全パターン試していけばOK

Scene4　第3層・小部屋2　チャート 5

床の扉を開錠して、いざ第3層へ

螺旋文字の鍵を入手後、すぐ近くの小部屋へ足を運ぶ。床に鍵のかかった扉があるが、螺旋文字の鍵を使えばいい。扉を開ければ、さらなる下層が待ち受けている。



◀この扉をくぐり降りると、刑務所に到着

PRISON

刑務所

MAP & CHART

行動範囲はそれほど広くないが、多くの進行手順が要求される刑務所。数多く配置されている独房を、忘れずにひとつひとつ訪れていくように。



刑務所フローチャート

1 1階・食堂
奥のテーブルに置かれた飽食豚の銘板を入手

2 1階・東側廊下
食堂から向かって2番目の机上から刑務所の地図を入手

3 1階・独房南ブロック
上部、右から2番目の牢屋でろう人形を入手

4 1階・独房北ブロック
下部、左から4番目の牢屋で虐げる者の銘板を入手

5 1階・特別個人房
シャワールームの床に落ちている、誘惑する女の銘板を入手

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

マップの見方

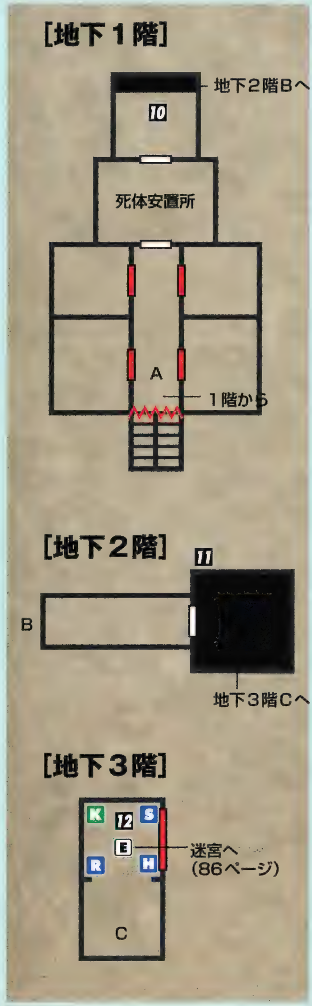
- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- アイテムで開くとびら
- 一方通行のとびら
- セーブポイント
- 穴
- E エレベーター

モンスター

L ライングフィギュア

※ACTION LEVELによって出現数が異なる場合があります。
E＝EASY
N＝NORMAL
H＝HARD





6 1階・広場
処刑台の前面に3枚の銘板をはめ込むと、扉に蹄鉄が出現

7 1階・面会室2
西側の扉から入り、オイルライターを入手

8 1階・武器庫
壁にかかっている狩猟用ライフルを入手

9 1階・西側廊下
床の蓋に、蹄鉄、オイルライター、ろう人形を合体使用

10 地下1階
死体安置所の部屋の奥にある穴から飛び降りる

11 地下2階
扉を開けると広がっている、大きな穴から飛び降りる

12 地下3階
エレベーターに乗り込むと扉が閉まり、下へと動き出す

Scene1　1階・食堂　チャート1

奥の机から飽食豚の銘板を入手

刑務所にたどり着くと、銃を持つエディーが目の前に現れる。ついに人を殺してしまったエディー……。再会デモ終了後は、奥の机から飽食豚の銘板を入手。

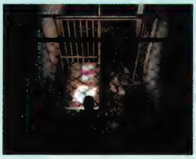


◀3枚の銘板中、もっとも取り逃がしやすい

Scene2　1階・東側廊下　チャート2

刑務所&迷宮の地図を入手

食堂を出て廊下を北に向かうと、2つ目の机の上に刑務所の地図が置かれている。この地図は、のちに訪れる迷宮の地図も兼用しているため、非常に重要。

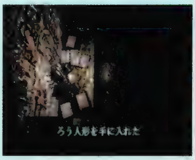


◀2種類の地図なので、取り忘れると悲惨

Scene3　1階・独房南ブロック　チャート3

囚人の愛用していたろう人形を拝借

独房南ブロックの北列、右から2番目の部屋に、不気味な魔術書にまざり、ろう人形が置いてある。囚人は、悪魔を召喚する儀式でも行なっていたのだろうか。



◀牢内モンスターの攻撃を避けながら向かおう

Scene4　1階・独房北ブロック　チャート4

牢内で2枚目の銘板を手に入れる

独房北ブロックの南列、左から4番目の部屋では、2枚目の銘板である、虐げる者の銘板が手に入る。食堂で入手した飽食豚の銘板と一緒に使用すると何かが……。

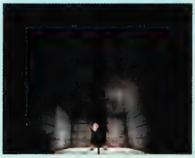


◀独房ブロック牢内の探索はこれで終了

Scene5　1階・特別個人房　チャート5

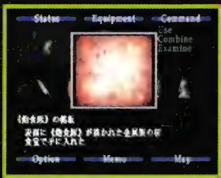
最後の銘板はシャワールームの床の上

特別個人房ブロックのシャワールームで、最後の銘板となる誘惑する女の銘板を入手。これですべての銘板がそろうことになるが、どのような意図が待っているのか。



◀3枚の銘板にはどんなつながりが……？

飽食豚の銘板



飽食豚とは、さらにぶくぶくと肥えた豚を意味する。これは太った人間を比喩した言葉で、エディーにぴったり当てはまるが……。

虐げる者の銘板



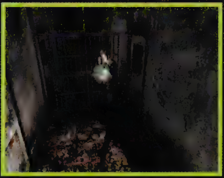
おそらく、虐げる者はジェイムスだろう。ここで詳しく語ることはできないが、なぜジェイムスが“虐げる者”なのかは、これから先、自分の目で確かめていって欲しい。

誘惑する女の銘板



飽食豚がエディーなら、誘惑する女はアンジェラを意味するのではないだろうか。アンジェラが誘惑したというシーンはないが、迷宮の墓地に墓石があるジェイムス、アンジェラ、エディーの3人とこの3枚の銘板には関係があると思われる。

狩猟用ライフル



もともとは鳥や猪の狩猟を用途に作られた銃器だが、サイレントヒルでは刑務所でも使用される。監視員が囚人を威嚇するために使っていたものだろう。

湖の伝承



サイレントヒル中央に位置し、町の主要な観光資源ともなっているトルーカ湖。この美しく澄んだ湖が、その裏にもうひとつの顔を持っているのを知っているだろうか。過去に観光船沈没事故などが記録されており、湖底には、いまだ多くの死者が眠っているのだ。湖を渡る船に湖面から伸びる無数の手は、あるいは彼らが仲間を求めているのかもしれない。

Scene6　1階・広場　チャート 6

処刑台の3つのくぼみに銘板を

中央処刑台の台座部分には、「三つの罪の清算を」という文字と、3つのくぼみが。銘板をはめてみると、受刑者の恐ろしい悲鳴とともに、扉に蹄鉄が出現する。



◀特に決まった並び順はないので一気に

Scene7　1階・面会室2　チャート 7

西側から入ればオイルライターに手が届く

置き忘れられたオイルライターは、西側から入った場合にのみ手に入れることができる。東側には携帯用救急キットがあるので、忘れずに取りに回りたい。



◀東側から入ってしまったら、いったん戻ろう

Scene8　1階・武器庫　チャート 8

狩猟用ライフル入手で戦力が大幅にアップ

最強の武器、狩猟用ライフルが壁にかかっているほか、多数の弾丸を手に入れることができる。ストーリーには関係しない部屋だが、絶対にここを探索し忘れてはならない。



◀刑務所を出てしまうと二度と取れない

Scene9　1階・西側廊下　チャート 9

アイテムを組み合わせて即席取っ手完成

床に蓋がついているが、そのままでは開けられない。ろう人形をオイルライターで溶かし、蹄鉄をろうで固定することにより、取っ手代わりにすることができるのだ。

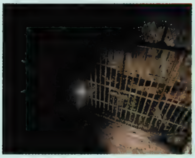


◀蓋を開けると、降りるかどうか聞かれる

Scene10　地下3階エレベーター　チャート 10 11 12

自動エレベーターでいよいよ迷宮へ

薄暗い地下1、2階を抜けて地下3階に降り立つと、エレベーターが扉を開いた状態で止まっている。試しに乗り込むと自動的に扉が閉まり、下へと動き出す……。



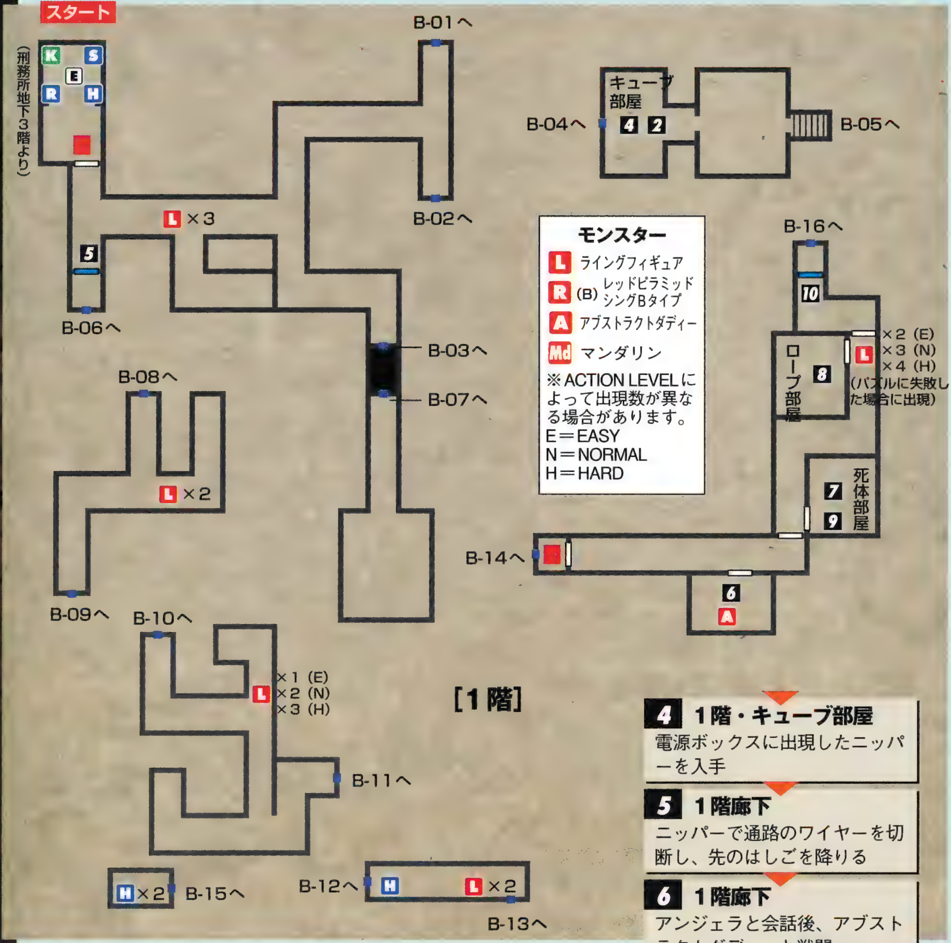
◀嬉しいことに、四隅にアイテムが落ちている

LABYRINTH

迷宮

MAP & CHART

他の場所と違い、迷宮では移動済みの場所しか地図に表示されない。上下の移動も多いので、つながりを頭に叩き込みながら慎重に進んでいこう。



迷宮 フローチャート

1 地下・拷問部屋
レッドピラミッドシングの装備していた大鉈を奪取

2 1階・キューブ部屋
顔型キューブを回転させ、奥の部屋に通路を出現させる

3 地下・牢獄部屋
鉄格子越しに、死んだはずのマリアと会話

4 1階・キューブ部屋
電源ボックスに出現したニッパーを入手

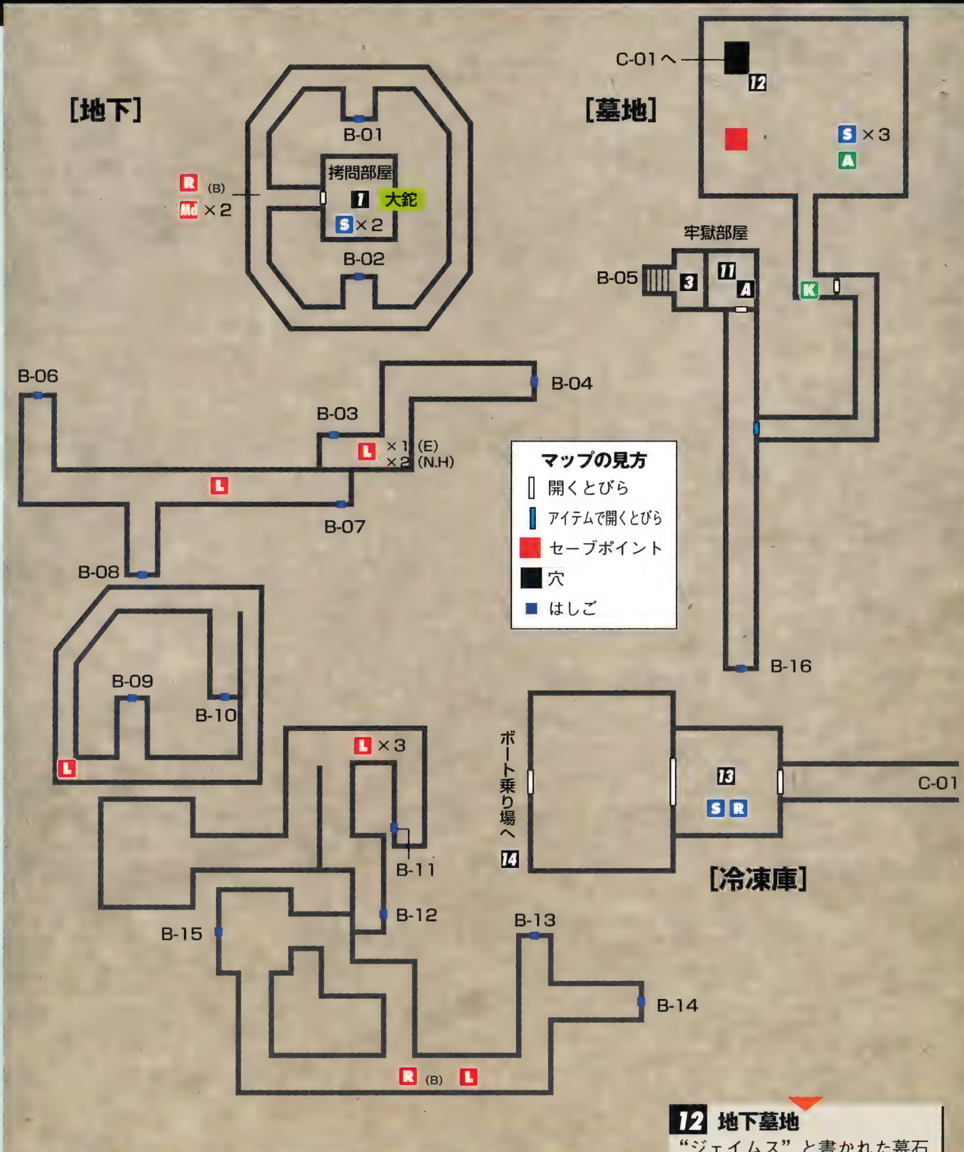
5 1階廊下
ニッパーで通路のワイヤーを切断し、先のはしごを降りる

6 1階廊下
アンジェラと会話後、アブストラクトダディーと戦闘

7 1階・死体部屋
6体ぶらさがる、死体の顔に貼られた罪状を覚える

8 1階・ロープ部屋
壁に書いてある文章に従い、唯一の冤罪者のロープを引っ張る

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル



12 地下墓地
“ジェイムス”と書かれた墓石の前にある、穴から飛び降りる

9 1階・死体部屋
死体のあった場所に落ちている冤罪者の鍵を入手

11 地下・牢獄部屋
すでに息絶えてベッドに横たわるマリアと再会する

13 冷凍庫
エディーとの再会後、2回にわたり暴走したエディーと戦闘

10 1階廊下
冤罪者の鍵で手錠を外し、鉄格子を開ける

A 地下・牢獄部屋 [Maria end point +1]
マリアの死体と再会後、さらに部屋に何度も入ろうとする

14 ボート乗り場
ボートに乗り込み、ホテルの明かりを目指して漕ぐ

拷問部屋



殺傷道具である大鉈が、拷問道具として使われるサイレントヒル。この世界において、拷問と処刑の定義に境目はないのかもしれない。

キューブ



奥の部屋が回転するたびに、実は壁と床の形が微妙に変化する。一見わかりにくいが、これは、部屋が外郭で覆われていることの証。

新聞記事

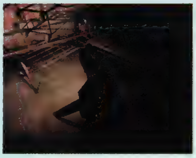


迷宮廊下で読むことができる、とある殺人事件の新聞。血による伏せ字が何かの暗号を匂わせるが、ゲーム上、特に関係ないと思われる。

Scene1 地下・拷問部屋 チャート 1

三角頭の処刑道具を奪い去る

レッドピラミッドシングの徘徊する路地を抜けると、つい最近まで使われていたかのような生々しい拷問部屋に出る。そこに置かれた大鉈を、武器として入手する。



◀三角頭は倒せないので、回避して一気に部屋へ

Scene2 1階・キューブ部屋 チャート 2

キューブを回せば奥の部屋も回転

小さな顔型キューブを回転させることにより、奥の部屋も回転するという奇妙な仕掛け。キューブを特定の位置に合わせることで、向こう側への通行が可能になる。



◀キューブを回転させるたび確認するのが近道

Scene3 地下・牢獄部屋 チャート 3

ほら……あなたも触ってみる？

キューブ部屋を抜けて地下へ下ると、そこには病院で死んだはずのマリアの姿があった。最後に「迎えにきて」と言われるが、迷宮の後半で再会できる。



◀不可解な台詞でジェイムスを惑わせるマリア

Scene4 1階・キューブ部屋 チャート 4 5

ワイヤーをニッパーで切断し、新たな道へ

マリアと再会後、キューブ部屋の電源ボックスに、いつの間にかニッパーが突き刺さっている。これを使えば、廊下のワイヤーを切って先へ進むことができる。



◀電源回路はショートして火花が散っている

Scene5 1階・廊下 VS. チャート 6

怪物に襲われる幸薄き少女、アンジェラ

廊下を歩いていると女性の悲鳴が。急いで部屋に飛び込むと、悲鳴の主はアンジェラだった。アブストラクトダディーに襲われているため、助けてあげねばならない。



◀できるだけ遠距離から狩猟用ライフルで狙撃

冤罪者

EASY：誘拐
NORMAL：放火
HARD：偽造
EXTRA：横領

RIDDLE LEVEL HARDでは、処刑者の罪状を暗語で表現した部分が見受けられる。
俺が殴りたくなった→傷害
夢を売るのが仕事→詐欺
子供をさらって監禁→誘拐
彼には公金横領→横領
これで彼女に会える→殺人
このうち、もっとも遠回しに表現しているのが殺人者の台詞。これは、言い方を変えると「自分が死亡することで彼女に会える」という意味になる。

暴走したエディー



耐久力がある間は動きが遅くなるのみでダメージポーズにならないので注意したい。また、特定の武器で攻撃するとダメージ量が変化し、大銃は2倍、チェーンソーは5倍、ハンドガン・木材は1/2になる。さらに、エディーの攻撃中にダメージを与えることでもダメージを2倍に増やせる。エディーの戦闘能力は以下の通り。

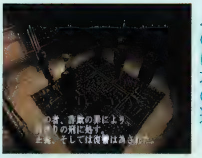
戦闘能力

・体力（前半）
BEGINNER：100pts
EASY：1800pts
NORMAL：2500pts
HARD：4000pts
・体力（後半）
BEGINNER：1000pts
EASY：4000pts
NORMAL：5000pts
HARD：10000pts
・耐久力
BEGINNER：200pts
EASY：300pts
NORMAL：350pts
HARD：500pts
・銃による攻撃
攻撃力：24pts
攻撃距離：10m
・パンチ攻撃
攻撃力：15pts
攻撃距離：0.5m

Scene6 1階・死体部屋&ロープ部屋 RIDDLE チャート 7 8 9

冤罪処刑囚の怨念を晴らせ

死体の中には、無実の罪で処刑された者がひとり。ロープ部屋の壁に書かれた文章に従い、その者のロープを引っ張ることで、死体の場所に冤罪者の鍵が現れる。

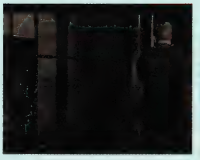


◀死体の位置はランダムだが選ぶのは左の通り

Scene7 1階・廊下 チャート 10

冤罪者の鍵でハンドルの手錠を解除

廊下の突き当たりに、鉄格子と手錠で留められたハンドルを見つける。ここで冤罪者の鍵を使うことにより、ハンドルを回して鉄格子を開けることが可能だ。



◀この扉を開けると、迷宮もいよいよ大詰め

Scene8 地下・牢獄部屋 チャート 11 A

マリア、二度目の死

通路を抜けていくと、牢獄部屋に先ほどの逆側から入ることができる。マリアを救出……と思ったのもつかの間、彼女は体を血で濡らし、すでに息絶えていた。



◀見るも無惨な姿に変わり果てたマリア

Scene9 冷凍庫 VS. チャート 12 13

エディーとの戦闘、そして永遠の別れ

無数の死体の中に佇むエディー。サイレントヒルの狂気に包まれ、自分を見失ってしまった彼は、もはや完全に暴走し、ジェイムスに銃口を向ける……！



◀銃器の的にならないよう、逃げ回りつつ応戦

Scene10 ボート乗り場 チャート 14

果てしない地下の行く先は、再び地上

計り知れないほど地下深くまで潜ってきたはずだが、外に出ると、そこはなぜか資料館の裏手。先にはボート乗り場があるので、ボートに乗って対岸のホテルを目指していく。



◀霧に惑わされず、明かりに向かえばいい



三年目の真実

ホテル

いよいよクライマックス。メアリーの待つホテルへと、ジェイムスは無事にたどり着いた。メアリーの死の真実とは、ローラの存在とは……。すべての謎が、今、明らかになる。



▲ビデオテープの映像の中には、メアリーの死に関わる衝撃的な真実が隠されていた



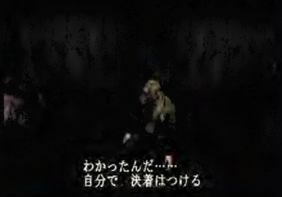
▲図書室に残されたヘッドフォンからは、メアリーの担当医とジェイムスの会話が



▲凍りつくような絶望を味わったアンジェラは、炎の中で自らの命を絶とうと……



▲病院、そして迷宮で命を落としたはずのマリアが、三たび三角頭に処刑されてしまう



▲宿敵、三角頭との最終決戦が待つ。２体を同時に相手にしなければならない



▲メアリーでもあり、マリアでもある謎の女性が、最後までジェイムスを苦しめる……

マリアの死、そしてエディーの死。深い悲しみに包まれ、心の傷も癒えぬままレイクビューホテルに立つジェイムス。３年前、このホテルには、メアリーと泊まったことがあった。ジェイムスは、そのときの思い出の部屋である312号室を目指して進んでいく。

レストランに立ち寄ると、そこにはローラの姿があった。彼女はメアリーが綴ったもう一通の手紙を持っており、それは、メアリーが死亡後にジェイムスの手に渡るはずの手紙だった……。

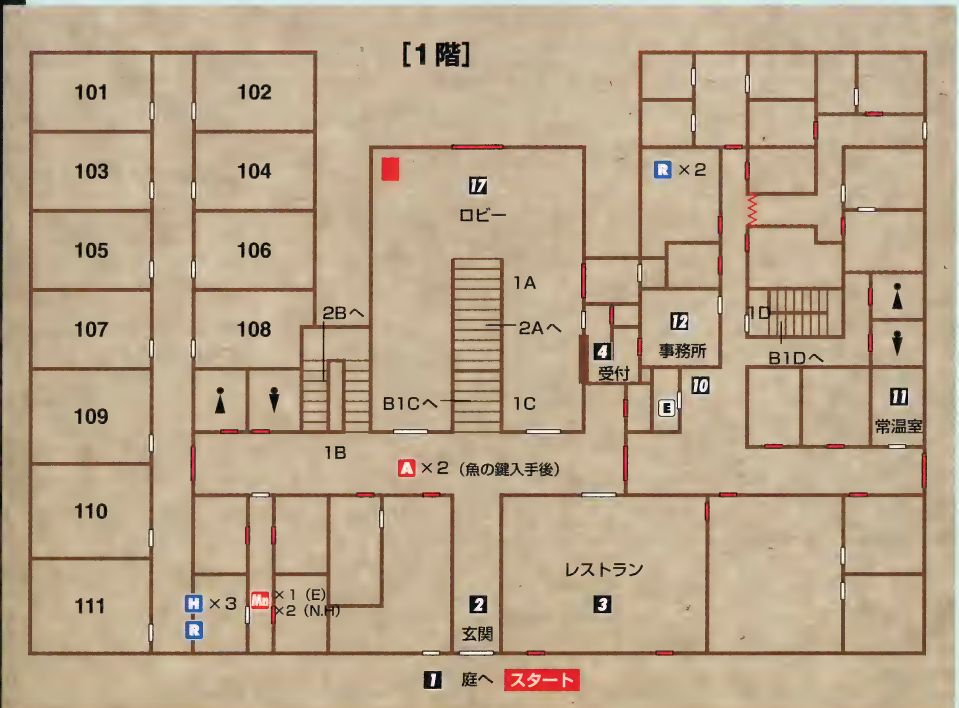
312号室は、湖を一望できる美しい部屋だった。受付に残されたメモを頼りに、ふたりを記録したビデオテープを求め、ホテル内を探索するジェイムス。どこにもメアリーの姿は見えなかったが、別に心配はしていない。愛するメアリーは、かならず312号室で待っているのだから。

苦難の末、ついに312号室の前に立ったジェイムスが、部屋の中で見たものは……。

LAKE VIEW HOTEL

ホテル（前半） MAP & CHART

最終探索場所だけあり、相当な規模を誇るホテル。だが、従業員用ブロックへの移動は進行上で展開されていくため、まずは客用ブロックの調査を徹底的に。



ホテル（前半）フローチャート

1 庭
噴水の縁に置かれた人魚姫のオルゴールを入手

2 裏玄関口
入ってすぐ左の壁で、ホテルの地図（客用）を入手

3 1階・レストラン
ピアノに近づくとローラ登場。テーブルから魚の鍵を入手

4 1階・受付
受付の中のキーボックスから312号室の鍵を入手

5 地下エレベーター
エレベーター内の床に落ちているシンナーを入手

6 2階・クロークルーム
魚の鍵を使い、アタッシュケースから204号室の鍵を入手

7 2階・204号室
従業員用エレベーターの鍵を入手後、崩れた壁から202号室へ

8 2階・202号室
暗証番号を入力し、トランクから灰被り姫のオルゴールを入手

9 2階・従業員用エレベーターホール
棚に荷物をすべて預けてから、エレベーターで1階へ

10 1階・廊下
エレベーター前、左の壁でホテルの地図（従業員用）を入手

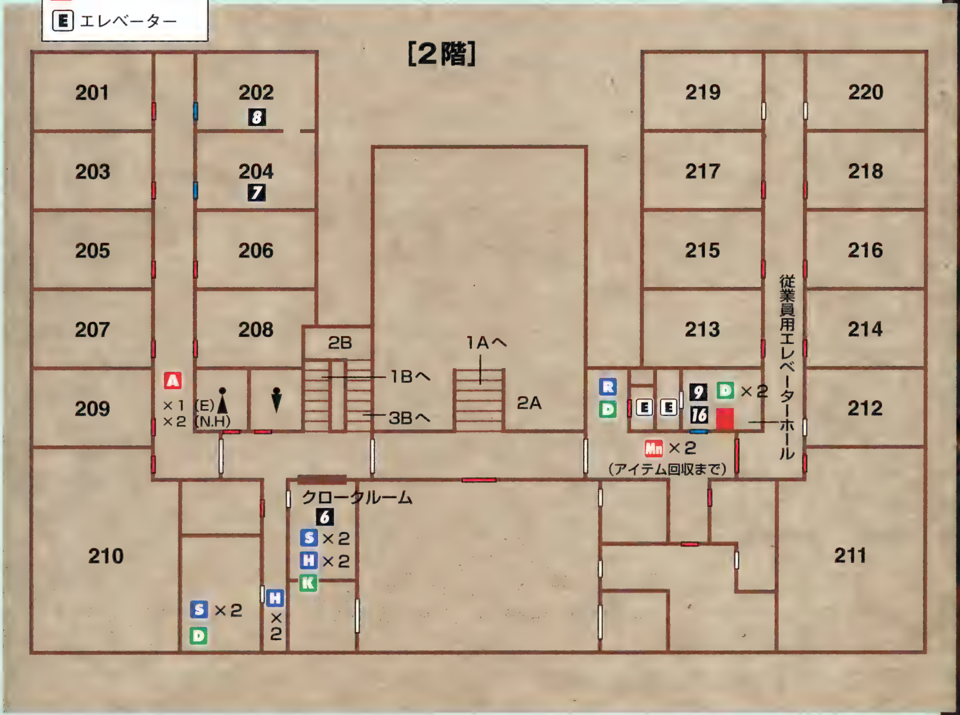
11 1階・常温室
リンゴやかぼちゃの山から、白雪姫のオルゴールを入手

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

マップの見方
- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- アイテムで開くとびら
- セーブポイント
- E エレベーター

モンスター
- Mn マネキン
- A アブストラクトダディー

※ACTION LEVELによって出現数が異なる場合があります。
E＝EASY
N＝NORMAL
H＝HARD



12 1階・事務所
開かれた金庫からビデオテープと缶切りを入手

13 地下・ボイラー室
バルブに引っかかっているバーの鍵を入手

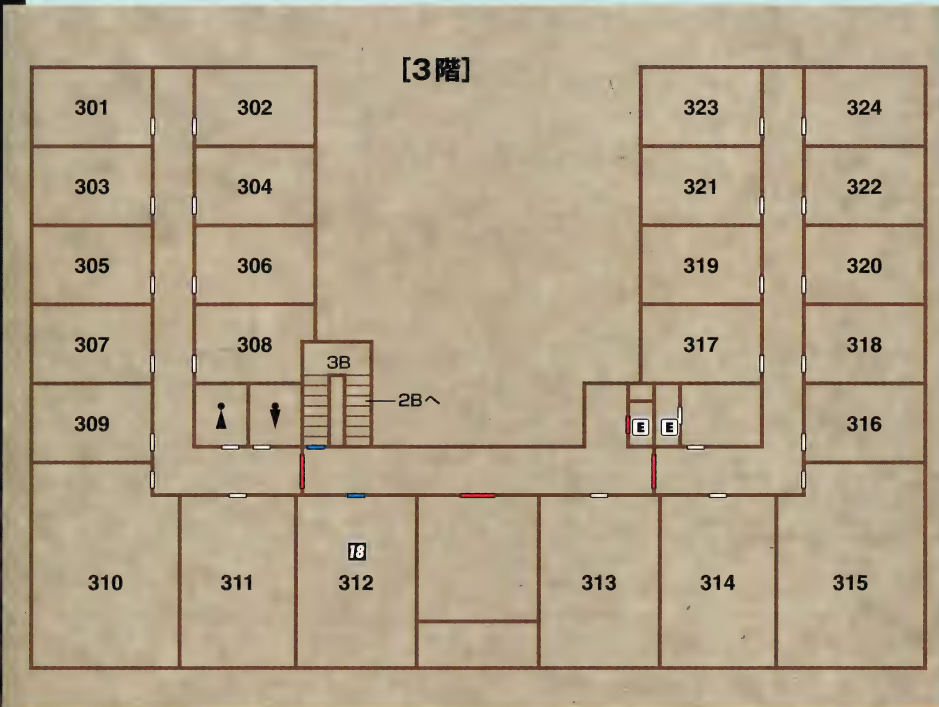
14 地下・調理室
缶切で缶詰めを開け、中身の電球を入手。奥の扉からバーへ

15 地下・バー
ライトスタンドに電球をはめ、バーの鍵で扉を開ける

16 2階・従業員用エレベーターホール
2階に戻り、棚に預けた荷物の回収に向かう

17 1階・ロビー
3つのオルゴールを台に配置し、ホテル階段の鍵を入手

18 3階・312号室
ビデオデッキにビデオテープを挿入して映像を再生





マップの見方
- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- アイテムで開くとびら
- セーブポイント
- E エレベーター

モンスター
- Mn マネキン

※ACTION LEVELによって出現数が異なる場合があります。
E＝EASY
N＝NORMAL
H＝HARD

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

ローラの手紙

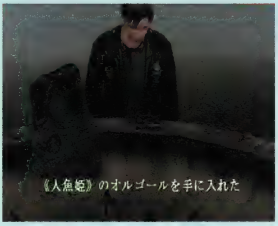


メアリーを看護していたレイチェルのロッカーから、ローラが勝手に取ってきた手紙。本当は、自分が死亡したときにジェイムスの手に渡るよう、メアリー自身が依頼していたものらしい。だが、レイチェルが行方不明になってしまったため、ジェイムスは今まで手にすることができなかった。
手紙を読むと、メアリーの生存云々のほかに、もうひとつ疑問に残ることがある。それは、メアリーとローラの関係だ。メアリーは養子に願うほどローラの身を案じていた様子だが、ジェイムスは、病院で初めてローラに出会った素振りを見せている。ローラがジェイムスを嫌って会わないようにしていたのはわかるが、なぜ、メアリーまでもローラの存在を隠していたのか。そして、ローラの素性とは何なのか。孤児だということは判明しているが…。

Scene1　庭の噴水　チャート 1

ホテル内部に直行せず、さびれた庭を散歩

ホテルのボート乗り場に降り立ち、最終目的地へとたどり着いたジェイムス。船着き場から真っ直ぐ向かえば玄関に到達できるが、そのまえに、広い庭を隅々まで見て回っておきたい。一見何の変哲もなく感じるが、西側部分を探索すると枯れた噴水に目が止まるはず。そしてその縁には、人魚姫のオルゴールが置かれている。



▲噴水に近寄ると画面がズームアップされ、オルゴールの存在に気づく

Scene2　玄関口　チャート 2

未完成のホテル地図を懐に

庭の探索をくまなく終え、いざホテル内部へ潜入。例のごとく、まずは地図の入手を怠らないようにしたい。玄関から入ったすぐ左の壁に、ホテルの地図が貼ってあるが、これは客用のため、一部のブロックは記入されていない。以後、従業員用の地図を手に入れるまでは、この地図を頼りに行動することになる。



▲どちらにせよ、ゲームを進めていかないと従業員用の全体地図は手に入らない

Scene3　1階・レストラン　チャート 3

ローラから伝えられる、3年目の真実

入り口近くのレストランでは、無人のピアノから音が……。驚いて周囲を見渡すと、病院以来、久々にローラが姿を見せる。そして彼女から渡される手紙には、メアリーの生存を示唆する文が綴られていた。その後、部屋を飛び出したローラの後を追うが、部屋から出るのはテーブルの上に忘れられた魚の鍵を取ってから。



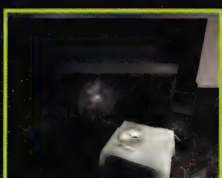
▲ローラいわく、あと1通の手紙が存在するらしい。すべての謎はそこに……？

受付のメモ



メモの文は、明らかにジェイムスに向けたもの。これは、メアリーの演出のひとつなのだろうか。それとも、まったく別の何かが彼をここまで導いたのだろうか。

魚の鍵



皿上に盛られており、ナイフとフォークまで用意されていたのは、奇怪な演出としか言いようがない。この鍵は、ディナーの魚が変貌した姿だとも考えられる。

Scene4 1階・受付 チャート④

到達目標は、思い出の312号室

正式な玄関口であるロビーに回り、受付の奥にあるキーボックスを調査。メアリーとの思い出の場所である、3階・312号室の鍵が、今なお残されている。

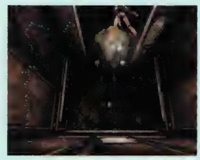


◀何者かが、ジェイムスのためにわざわざ……

Scene5 地下エレベーター チャート⑤

故障中のエレベーターでシンナーを入手

地下に降りて奥へ向かうと、エレベーターを発見。残念ながら移動することはできないが、ふと見ると、床にイベントアイテムのシンナーが落ちていることに気づく。

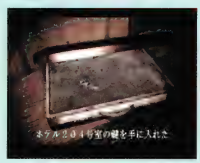


◀エレベーターに乗り込むと、すぐにわかる

Scene6 2階・クロークルーム チャート⑥

魚の鍵を204号室の鍵と交換

クロークルームには、かつての客の持ち物と思われる古びれたトランクがひとつ。魚の鍵を使って開けてみると、204号室の鍵のみが大事にしまわれている。



◀忘れ去られたトランクに、なぜ部屋の鍵が

Scene7 2階・204号室 チャート⑦⑧

写真に浮かび上がる、トランクの暗証文字

204号室では従業員用エレベーターの鍵を入手できるが、すぐに部屋を出てはならない。奥の壊れた壁から202号室に移ることができるからだ。そして、ベッド上で発見するマジックで塗り潰された写真には、シンナーを使えばいい。暗証文字が浮かび上がり、トランクに眠る灰被り姫のオルゴールを手に入れることができる。

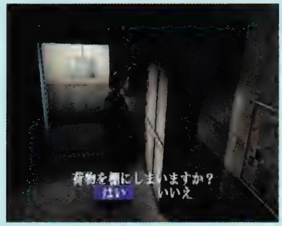


▲暗証文字は数パターンからランダムで選ばれる。すべて4文字の英単語だ

Scene8 2階・従業員用エレベーターホール チャート 9

従業員ブロックは手ぶらで探索

従業員用のエレベーターに乗ると、そのままでは重量制限に引っかかってしまう。側にある棚に、荷物をすべて（メアリーの手紙だけは持っていてもいい）預けないと、エレベーターを動かすことはできない。以降、武器をはじめ、ライトやラジオもしばらくは使えなくなる。この際不安は捨て、覚悟を決めて1階へ向かうしかない。

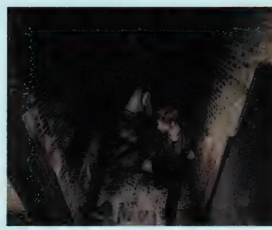


▲当分の間は戦うことすらできないので、荷物を預けるのは体力を全快にしてから

Scene9 1階廊下 チャート 10

地図の記憶を頼りに、薄暗闇に紛れ込む

エレベーターを降りると、すぐ左の壁に、従業員用の地図を見つける。これは、今使っている客用の地図で未記入だった、ホテル東側のブロックを記したもの。ただし、アパート序盤で体験したとおり、ライトがないと地図を確認することはできない。電灯の近くを通ったら、なるべく広い範囲に渡って位置を把握しておくこと。

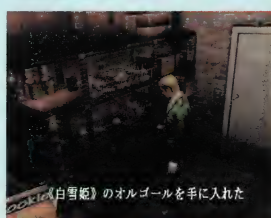


▲モンスターの気配を確かめつつ、慎重に移動。遭遇したら、攻撃の隙を突いてダッシュ！

Scene10 1階・常温室 チャート 11

野菜に埋もれたオルゴールを見逃すな

1階廊下では、南東の部屋から調べていくと効率がいい。まず目指すのは、一番奥の常温室。常温室とは食料保存室のような存在で、部屋に入ると、リンゴやかぼちゃが山積みになっている。よく目を凝らさないとわからないが、野菜の山の中には白雪姫のオルゴールが埋もれているのだ。ジェイムスの視線に要注意。



▲これで、全種類のオルゴールが手中に。あとは、ロビーのオルゴール台を目指すのみ

人魚姫



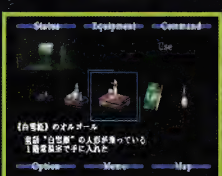
本当の自分を理解してもらえず、自分の生きる場所を見失った人魚姫。アスペルガー症候群に例えられる人魚姫は、どこかジェイムスにも通じるものがある。

灰被り姫



耳慣れない言葉かもしれないが、灰被り姫とはシンデレラを意味する。夢と現実が交錯する本物語と灰被り姫の物語は、根源がつながっているのかもしれない。

白雪姫



童話の白雪姫は最終的に、お妃を呼び出して焼いた靴を履かせ、狂い死にさせてしまう。メアリーに呼び出され、残酷な目に会うジェイムスは、まるでお妃と同じ立場に置かれているようだ。

電球の缶詰



この町では、日常用品も缶詰にして売られていたのだろうか。持ち運ぶと割れてしまいそうだが……。ジェイムスが簡単に見つけられないように、メアリーがわざわざ仕掛けを施したのかもしれない。

ジュークボックス



ここで出てくるジュークボックスは、SP盤を再生する自動演奏蓄音器、いわゆるオートマチック・エンターティナーと呼ばれるもの。さびれてしまった今でも、バーはオールディーズな余韻を残し続けている。

Scene11 1階・事務所 チャート⑫

物語の鍵を握るビデオテープ

常温室を出たあとは、エレベーター北側の調査にかかる。手始めに事務所へ入ってみると、開いた金庫にはビデオテープ、そしてなぜか缶切がしまわれている。



◀受付のメモに記されるほど重要なテープとは？

Scene12 地下・ボイラールーム チャート⑬

目を凝らしてバルブをチェック

平和はつかの間、地下では獲物を求めるモンスターが徘徊している。素早く身をかわし、ボイラー室へ逃げ込もう。ひと息つくと、バルブ部分にはバーの鍵が。

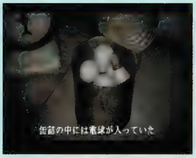


◀この部屋では携帯用救急キットも手に入る

Scene13 地下・調理室 チャート⑭

大きな缶詰の中身は電球？

バーの調理室には、ラベルも何もない大きな缶詰が置いてある。缶切で開けると、意外にも電球が缶詰いっぱいに詰め込まれている。とりあえず、ひとつだけ懐に。



◀缶詰は目立たないので、うっかり見落としがち

Scene14 地下・バー チャート⑮

ライトスタンドの明かりを復活

調理室の奥はバーになっているが、特にアイテムは見つからない。こんな部屋に長居は無用、とばかりに奥の扉を開けようと試みても、部屋が暗すぎてバーの鍵を使うことは不可能。そこで、カウンターのライトスタンドに電球をはめ込んでみるといい。目論見どおり、周囲が明るくなって鍵を使うことができるようになる。



▲ライトスタンドは扉側から調べるように。ヒントを読めば、やるべきことは見えるはず

大オルゴール

プレートに書かれている文章は、それぞれのオルゴールにつけられたヒロインを示唆するもの。RIDDLE LEVEL NORMALでは、以下のように表現されている。判別のポイントは、原作とリンクするキーワードを文章中から見つけ出すことだ。

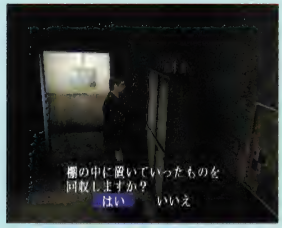


・闇夜の鐘に消える姫の座
（正解は灰被り姫、キーワードは“鐘”）
・言葉を持たぬ歌姫の座
（正解は人魚姫、キーワードは“言葉”）
・死して蘇る姫の座
（正解は白雪姫、キーワードは“蘇る”）
それに対し、RIDDLE LEVEL HARDではキーワードを単語で絞り込みにくい。だが、考え方はNORMALと同様。正解は左から順に、灰被り姫、白雪姫、人魚姫だ。
・それでも彼女は不幸ではなかったと信じたい
（正解は人魚姫、キーワードは“不幸ではなかった”）
・美しさは不幸を呼び寄せ、幸福をつかみとる
（正解は白雪姫、キーワードは“美しさは不幸”）
・浅はかな欲にまみれて、小さな靴は血にそまる
（正解は灰被り姫、キーワードは“小さな靴”）

Scene 15 2階・従業員用エレベーターホール チャート 16

大切な荷物を残らず回収

バーを抜けると、そこは見覚えのある客用ブロック地下。２階に上がれば従業員用エレベーターホールに戻れるので、真っ先に棚に預けた大事な荷物を回収しておきたい。武器や回復アイテムも重要だが、何より他のオルゴールを持っていないと、先へ進むことはできない。あと一息、集中してモンスターの攻撃回避に努めよう。

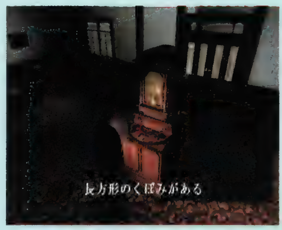


▲部屋の近くを徘徊していたモンスターに借りを返したいが、回収後は姿を消してしまう

Scene 16 1階・ロビー RIDDLE チャート 17

オルゴールの正しい音色を取り戻せ

３種類のオルゴールをすべて手に入れたら、ロビーの大きなオルゴール台へセット。プレートに書かれたヒントに従い、特定の順に配置することで（RIDDLE LEVEL EASYでは配置不問）オルゴールが鳴り響き、台上にホテル階段の鍵が現れる。RIDDLE LEVEL NORMALの場合、左から順に、灰被り姫、白雪姫、人魚姫が正解だ。



▲それぞれの童話の内容を知っていないと、ヒントから正解を判断するのは難しい

Scene 17 3階・312号室 チャート 18

ついに明かされる、メアリーの死の真実

３階への行く手を阻む階段の扉も、ホテル階段の鍵を使えば難なく開けることができる。この階では、他に入れる部屋も入手できるアイテムもないため、そのまま目の前の312号室に入ってしまっていい。窓際に置かれたビデオデッキにビデオテープを挿入すると、流れる映像の中には“メアリーの死の真実”が……。

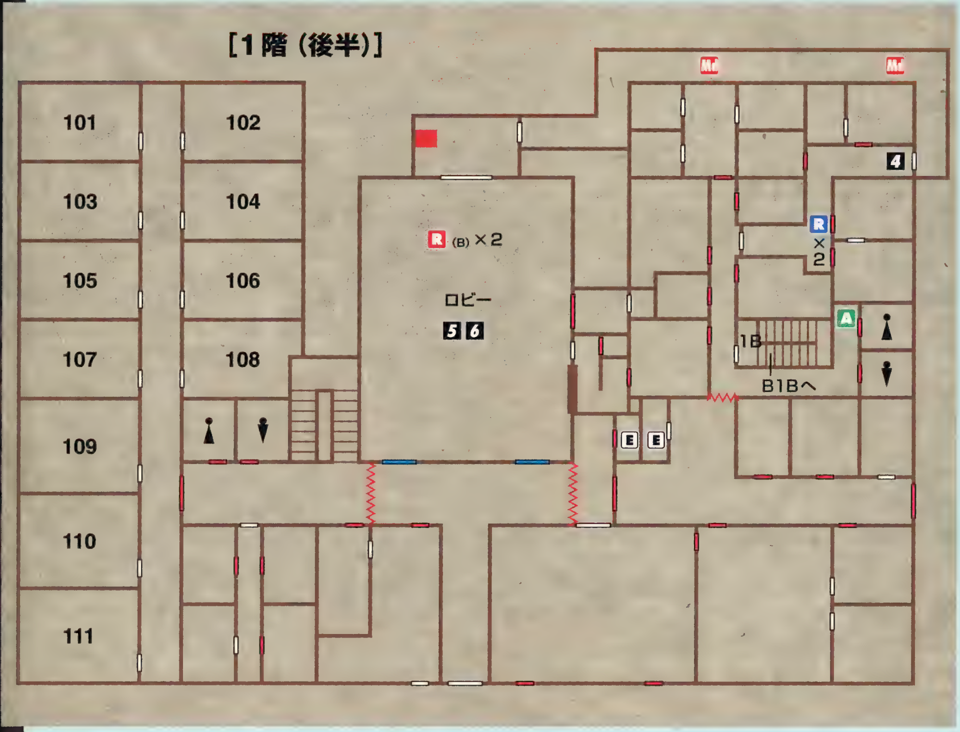


▲悲哀の波濤が押し寄せる、衝撃的瞬間。その内容は、自分の目で確かめてほしい

LAKE VIEW HOTEL

ホテル（後半） MAP & CHART

ビデオテープ再生後に姿を現す、ホテルのもうひとつの顔。行動可能範囲は大きく絞られるが、地図に表示されない部分も存在するので注意が必要だ。



ホテル（後半）フローチャート

A 2階・図書室 [In water end point +1]
ヘッドフォンを調べ、メアリーに対する医者の告知を聞く

B 2階・図書室 [Rebirth end point +1]
特殊アイテム、書『赤の祭祀』を入手

1 2階・202号室
扉を開けると、219号室の前にワープ

2 2階・エレベーター
219号室の前から南側に移動し、エレベーターで地下へ

3 地下北東側階段
アンジェラ炎上デモ後、外に出たあとに再度扉を開けて1階へ

4 1階廊下
北東に出現した、新たな廊下を道なりに進む

5 ロビー
マリアの処刑デモ後、2体の三角頭と戦闘

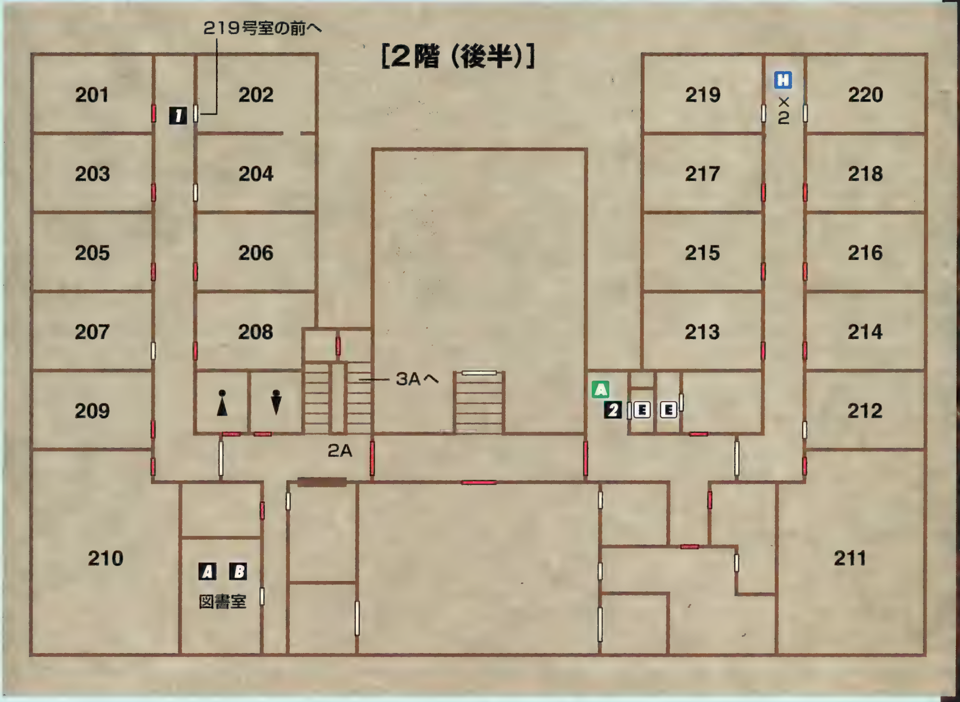
6 ロビー
三角頭2体から、緋色の卵と錆色の卵を入手。両扉にはめ込む

7 廊下
長い廊下を進み、病室でのメアリーとジェイムスの会話を聞く

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

マップの見方
- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- セーブポイント
- E エレベーター

モンスター
- R (A) レッドピラミッドシングAタイプ
- A アブストラクトダディー
- Md マンダリン





C 廊下 [Leave end point +1]
病室でのメアリーとジェイムスの会話を最後まで聞く

D 展望台 [Rebirth endへ]
4種類の特殊アイテムを所持してモンスター・メアリーに会う

8 展望台
モンスター・メアリーと戦闘。戦闘終了後、エンディングへ





マップの見方

- 行き止まり
- 開くとびら
- 開かないとびら
- セーブポイント
- E エレベーター

モンスター

- L ライングフィギュア

H ハンドガンの弾　S ショットガンの弾　R 狩猟用ライフルの弾　D 栄養ドリンク　K 携帯用救急キット　A アンプル

Scene1　2階・図書室　チャート A B

メアリーの病気に関する医者の告知

机の上に置かれたヘッドフォンをなにげなく耳にしてみると、メアリーの生存時に記録された、医者とジェイムスの会話が聞こえてくる。そして、実は彼女が不治の病にかかっていたという衝撃の事実が判明……。ゲーム進行上、特に聞かなくとも先に進むことはできるが、ストーリーをより深く知るためにかならず聞いておきたい。

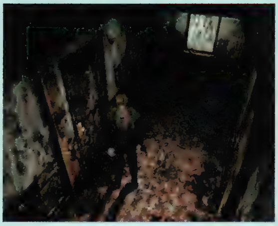


▲ビデオテープに残っていた衝撃の出来事は、この会話が発端となっている

Scene2　2階・202号室　チャート 1 2

歪んだ空間を利用して東側へワープ

西側客室と東側客室はワープ構造のようにつながっており、移動するには特定の部屋の扉を開ければいい。部屋自体に入ることはできないが、202号室の扉を開けた瞬間、219号室の前に出現する仕組みになっている。開く扉は202号室、204号室、207号室の3部屋だが、そのうち202号室の扉だけが東側客室へとつながっている。



▲204号室と207号室の扉を開けた場合、どちらも207号室の前に出現してしまう

Scene3　地下階段　チャート 3

愛に見放された哀しき女性、アンジェラ

階段の扉を開けると一面に炎が立ち昇っており、階段の中ほどにはアンジェラの姿が。近寄ると会話になるが、ひとしきり会話を終えたあとアンジェラは炎の中に身を投じてしまう。追いかけようとすると炎の壁に当たりダメージを受けるので、おとなしく一度廊下に出てみよう。その後、再び扉を開けると通常の階段に戻っている。



▲家族の愛を探し出せず、絶望の淵に立たされるアンジェラ。自ら命を絶とうと……

炎とアンジェラ



炎に埋もれながら階段を昇り、姿を消すアンジェラ。普通に考えると、彼女はあの場面で死を迎えたことになる。だが、本当にそうなのだろうか。
「あの包丁　返してくれる？」直前のジェイムスとの会話で、アンジェラは自殺をほのめかす台詞を口にする。そのとき、ジェイムスは断固として包丁を返さない。つまり、ジェイムスは彼女の身を案じているわけだ。だが、アンジェラが階段を昇っていったとき、ジェイムスはそれを制止せず、また、助ける素振りも見せない。ジェイムスは何を思い、アンジェラを見送ったのだろう……。

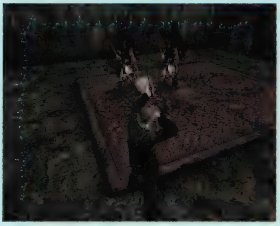
Scene4 1階・ロビー VS. チャート 4 5 6

美しき魅惑の女性は三度処刑される

前半ではシャッターで閉ざされていた、1階北東区域への移動が可能になっている。存在しないはずの長い廊下を抜けていくと、異様な姿に変貌したロビーに到着。そこには、逆さ吊りにされ、今まさに処刑されようとするマリアの姿があった。彼女がジェイムスに助けを求めようとしたそのとき、レッドピラミッドシングの凶槍が、無情にも彼女の胸を貫いてしまう……。2体の宿敵レッドピラミッドシングと、いよいよ最終対決へ突入だ。忌まわしい過去を振りきり、信念を取り戻したジェイムスに敵はいないはず。

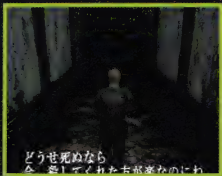


▲これが、本当にマリアとの最後の別れなのだろうか



◀槍のリーチは思った以上に長いので背後に注意

病室での思い出



ロビーを抜けたあとの長い廊下では、病室でのジェイムスとメアリーの会話が流れてくる。会話を最後まで聞くと、自暴自棄になってジェイムスにあたるメアリーと、死を怖れてジェイムスにすがるメアリーとの、彼女の二面性を確かめることができる。

Scene5 展望台 VS. チャート C D 7 8

メアリーとの再会。そして・・・

レッドピラミッドシングを倒すと、緋色の卵と錆色の卵を入手する。これをロビーの両扉にはめ込み外に出ると、そこには存在しないはずの新たな道が開かれている。足を踏み入れるともう後戻りはできないので、いったんロビー北側に戻ってセーブしておこう。その後、長い廊下を走り抜け、螺旋階段を上り終えるとホテルの展望台にたどり着く。そこには、ひとつのベッド、そして長い間追い求めていたメアリーの姿があった。だが、それは愛するメアリーではなく、禍々しいモンスターの化身だったのだ。



▲ようやく会えたメアリーは、望んでいた彼女ではなかった…

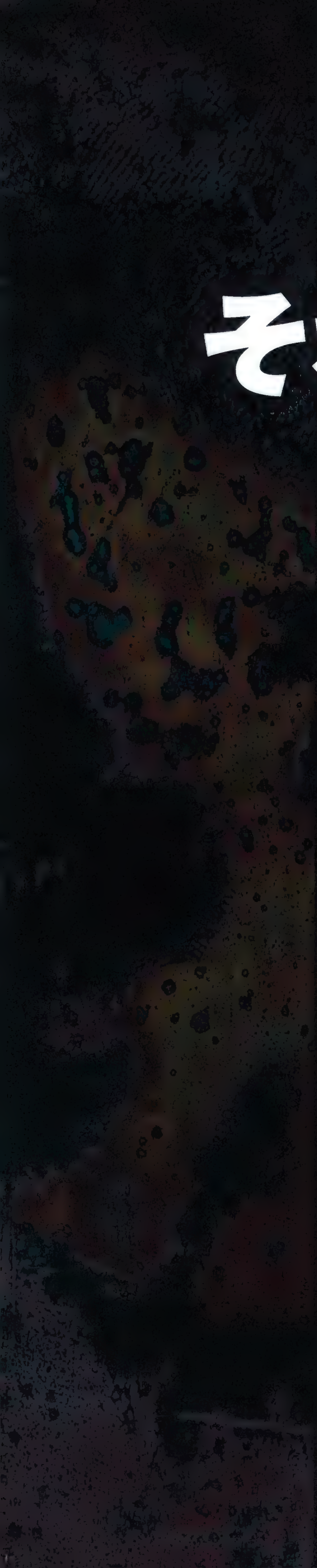


◀メアリーが放つ蠢をかわしきってから攻撃せよ

メアリー



ここで登場するメアリーは、最愛の妻メアリーが闘病生活にあった頃を、ジェイムスがイメージ化した存在。身体中に斑点があり、そこからはひどい病におかされ続けていたメアリーの苦しみが見てとれる。命、果てる際、彼女はもう一度ジェイムスの名を呼ぶが……。



Chapter 5 : Catastrophe

それぞれの結末

物語の結末、それは唯一ではない。真実を決めるのは、主人公とプレイヤーとの「共犯」作業でさえある。では、すべてのエンディングを迎える鍵を渡そう。



エンディング分岐について

すべてのエンディングを見るための方法を大公開！

エンディングは４つ。最初のプレイで見られる通常エンディングが３つ、クリアしないと見られない隠しエンディングがひとつだ。

各エンディングの発生条件は、下記表内の行動をとること。そうすると、各エンディングのポイントが増減して、最終ボスを倒した際、もっとも数値の高かったエンディングが始まるのだ。ただし、種類によってポイントの初期値がちがっている点に注意。なお、ポイントが同数だった際の優先度はLeave＞Maria＞In waterである。隠しエンディングの条件については各解説を参照すること。

エンディングに影響する行動 初期ポイント／Leave:5 Maria:3 In water:2

		行　　動	ポイント
Leave end	イベント	マリアと出会った直後の「ホテルはこっちじゃない」のデモを見る	−1
Leave end	イベント	ホテル最後の三角頭との対決の後で、廊下に流れる「メアリーとの思い出」を最後まで聞く	+1
Leave end	イベント以外	体力を100％を超える状態まで回復し、その超過分の累積が一定値以上になる	+1
Leave end	イベント以外	In water end を見ているが、Leave end を見ていない	+1
Leave end	イベント以外	Maria end を見ているが、Leave end を見ていない	+1
Maria end	イベント	最初に持っているアイテム「メアリーの写真」「メアリーの手紙」を何度か調べる	−1
Maria end	イベント	ボウリング場を出た後の「ローラが行ったのはそっちじゃない」のデモを見る	−1
Maria end	イベント	病院のS3病室でマリアと別れた後に、一度部屋を出た後にまたマリアに会いに来る	+1
Maria end	イベント	迷宮にて、「ベッドの上で死んでいるマリア」のデモを見た後で、さらにその部屋に何度も入ろうとする	+1
Maria end	イベント以外	マリアと共に行動している時に、一定時間以上マリアがすぐそばにいる	+1
Maria end	イベント以外	マリアと共に行動している時に、一定時間以上マリアが離れた場所にいる	−1
Maria end	イベント以外	マリアのことを攻撃する	-1or-2
Maria end	イベント以外	マリアに衝突し、よろめかせる、を何度もしている	−1
Maria end	イベント以外	マリアに衝突し、よろめかせる、をほとんどしていない	+1
Maria end	イベント以外	マリアが一定値以下のダメージしか受けていない	+1
Maria end	イベント以外	Leave end を見ているが、Maria end を見ていない	+1
Maria end	イベント以外	In water end を見ているが、Maria end を見ていない	+1
In water end	イベント	アンジェラから預かった包丁を調べる(Examine)	+1
In water end	イベント	病院の屋上に落ちている日記を読む	+1
In water end	イベント	バー・ニーリィーズで、壁に書かれた「メアリーに会いたいならば……」を読む	+1
In water end	イベント	ホテル図書室で「医者によるメアリーの病気の告知」のデモを見る	+1
In water end	イベント以外	体力が50％未満のまま、一定時間行動する	+1or+2
In water end	イベント以外	Leave end を見ているが、In water end を見ていない	+1
In water end	イベント以外	Maria end を見ているが、In water end を見ていない	+1

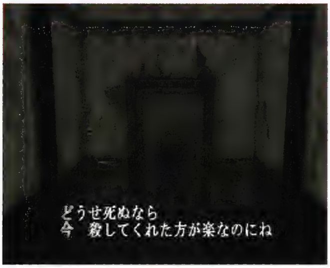
ノーマルエンディング１

Leave end

恐怖のサイレントヒルから生還した者たちは……？

ベッドの上に横たわる病床のメアリーとジェイムスの会話からこのエンディングは始まる。苦しみから解放されたかったメアリーとそれを見るのが辛かったジェイムス。その辛さはやがて憎しみに変化し……メアリーをその手にかけてしまったことを告白し、激しく懺悔する。メアリーは自分を殺したことを苦にするジェイムスに対し、すべての気持ちを綴った手紙を渡し、ひとこと言う。「死なないで」と……。

最初にジェイムスが訪れた墓場をバックに手紙の内容が語られていく。そして、手紙を読み終えたとき、墓場からサイレントヒルとは逆のほうへ抜けていくジェイムスとローラ。彼らだけがサイレントヒルからの生存者なのだ。



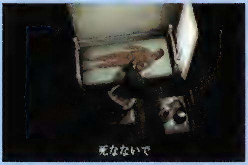
◀メアリーとの思い出を最後まで聞くといい



▶他のエンディングのポイントは下げよう







最後に一つだけわがまま　言っていい？



このendを見るためのワンポイントアドバイス

初期ポイントが高いのでこのエンディングは見やすい。他のエンディングのポイントを下げれば簡単に見られるだろう。

Maria end

ジェイムスの理想の女性 それがマリアだったのか？

マリアと出会った公園で、ひとりうなだれるジェイムス。「メアリーを、また殺したの？」突然聞こえる謎の女性の声。その問いかけに対し、ジェイムスはメアリーが死んでいたことを実感する。そしてふと横を見ると……声の主はマリア。ジェイムスはマリアに対し一緒にいて欲しい、と懇願する。メアリーのことは完全に吹っ切れたか？　そんなジェイムスに対し、マリアはメアリーの書いた一通の手紙を渡す。

ジェイムスが車を止めた駐車場で読まれる手紙。そして手紙の内容がすべて語られたとき、サイレントヒルへ続く入り口からジェイムスとマリアが現れる。ふたりで新しい人生を築くのだろうか？　だが、マリアは突然咳こみ……。



◀マリアに対するイベントを実行すればいい

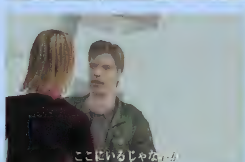


▶メアリーがベッドの上にいればこのエンディングになる

ここにいるじゃないか君が……









このendを見るための ワンポイントアドバイス

マリアに対してやさしくすること、それがこのエンディングを見るための絶対条件だ。同行しているときは常に気をまわすこと。

ノーマルエンディング3

In water end

謝罪しきれないジェイムス 不幸な結末が……

Leave end同様、ベッドの上に横たわる病床のメアリーとジェイムスの会話からこのエンディングは始まる。やはりジェイムスはメアリーを殺したことを後悔し、懺悔する。そしてメアリーはそのことを「それでいい」といい、手紙を渡して事切れてしまう。屍となったメアリーを抱きかかえ、ジェイムスは病室を後にする。そして車を発進させると、スピードを加速させていく……。

青い水中で語られるメアリーの手紙。おそらくジェイムスはメアリーと共に湖へと飛び込んだのだろう。手紙にはジェイムスに生きて欲しかった、と書かれているが、それももうかなわない。違う世界でふたりが結ばれることを願う。



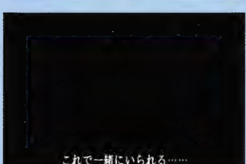
◀アンジェラの包丁を調べるとポイントにプラスされる



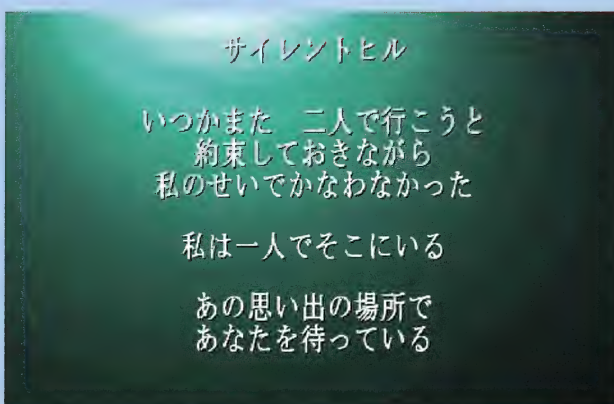
▶ダメージを受けたら回復せずに移動し続けよう







メアリー　君を失った今他に何を……



このendを見るためのワンポイントアドバイス

アンジェラの包丁を調べたり、病院の日記を読むなど、精神的に憂鬱になる行動をとると、このエンディングになる。

隠しエンディング 1

Rebirth end

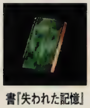
不思議の町が持つ不可思議な力の解放

ジェイムスはボートに乗ってメアリーの眠る場所へと向かう。そして、サイレントヒルのあちこちで手に入れた「死をも否定する力」を使ってメアリーを復活させようと試みる。それが成功したのかを確認することはできない。ただ、狂気を帯びたジェイムスのため息が、これが決して幸せな終わりでないことを予感させる。

このエンディングを見るには？

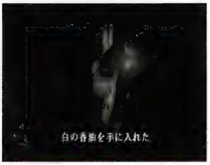
下記の４つのアイテムをそろえて最終ボスのメアリーを倒すと、このエンディングになる。これらは、わかりにくいところに置いてあるので写真を参考に探そう。

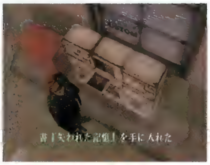

白い香油


書『失われた記憶』

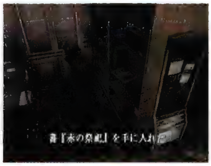

黒曜石の酒杯


書『赤の祭祀』

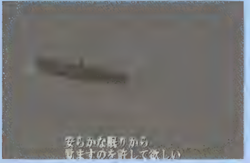

▲西側アパート105号室のキッチンの上

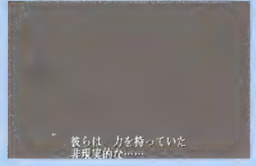

▲ガソリンスタンドのロッカーの中


▲資料館、展示室の割れたケース内


▲ホテル、図書室の机の後ろに設置された本棚







安らかな眠りから覚ますのを許して欲しい



このendを見るためのワンポイントアドバイス

とにかく隠しアイテムを忘れずに回収すること。したがって、最低１回以上クリアしていないと、見ることができない。

隠しエンディング2

??? end

隠された第5のエンディング 君は見つけることができるか？

じつはもうひとつ隠しエンディングが存在する。だが、その内容や条件は、ここでは明かせない。ヒントとしては、初プレイでは登場せず、それ以降にいつもと違う場所を発見したなら、それがカギになるということ。がんばって探してみよう。

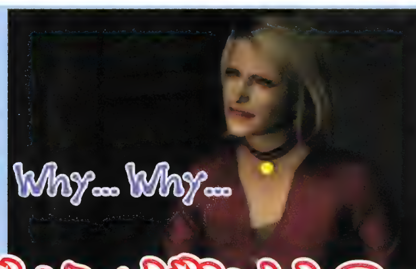


◀全部のエンディングを見たセーブ画面。5つのアルファベットが並ぶ！

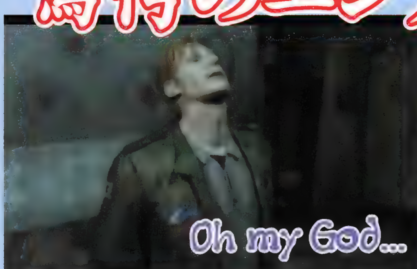
[このエンディングを見るためのヒント]

1. とにかくいろいろなエンディングを見てみよう
2. 開きそうで開かない扉はないか？
3. 今まで行ったことのない場所をくまなく探索しよう





驚愕のエンディングとは？





エンディング後に追加されるおまけ要素

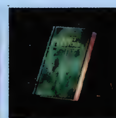
隠しアイテムの追加

一定の条件を満たしてからゲームをクリアすると、次のプレイから隠しアイテムが登場する。隠しアイテムは全部で7つあり、武器と隠しエンディングを見るための2種類に分けられている。

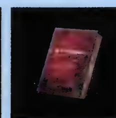
■一度クリアすると次のプレイから出現■

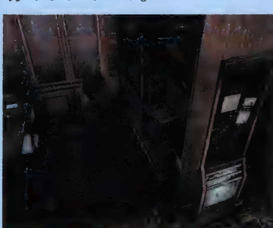

チェーンソー


白の香油


書『失われた記憶』


黒曜石の酒杯


書『赤の祭祀』


▲各々隠し場所もちがう。わかりにくいものもあるので、見落とさないように注意

[ハイパースプレーの出現条件]

1「ACTION LEVEL」を「HARD」にしてクリアしたあと、次のプレイで出現。
2「ACTION LEVEL」を「NORMAL」にしてクリアした回数が2回以上のとき、次のプレイで出現。
3「ACTION LEVEL」に関係なく、クリアした回数が3回以上のとき、次のプレイで出現。

上記のどれかを満たせばいい。なお、ハイパースプレーの効果は、RESULTの結果に応じて変化する。詳しくは149ページを参照すること。


ハイパースプレー



???

エクストラオプションの追加

一度でもゲームをクリアすると、エクストラオプションの項目に「Bullet Adjust」「Noise Effect」というのふたつの要素が追加される。「Bullet Adjust」は、出現する弾薬が2～3倍に増やせ、「Noise Effect」のほうは画面の見栄えを変えられる。画面の見栄えは好きなほうを選ぶといいが、弾薬は多ければ多いほどゲームの進行がラクになる。弾薬を増やしたところで「GAME RESULT」の結果は変わらないので、「Bullet Adjust」は×3にしよう。



◀「GAME RESULT」にチャレンジしているときは、非常に便利

Bullet Adjust	弾薬を取得した時の数を、通常時の2倍または3倍に変更できる。
Noise Effect	ゲーム中の画面に施されるノイズエフェクトの有無を設定できる。

オープニングムービーの変更

一度でもゲームをクリアすると、タイトル画面のあとに見ることができるオープニングムービーが変化する。キャラクターたちがゲームと同様にセリフをしゃべるのだ。

RIDDLE LEVEL EXTRAの追加

「RIDDLE LEVEL」の「EASY」「NORMAL」「HARD」をそれぞれクリアし、再び「HARD」を選んでプレイすると、一部の謎解きのレベルがさらに上昇する。

セーブ画面にデータ追加

ゲームをクリアするとセーブ画面に変化が起こる。方向キーの左右を押すと、今回のプレイ経過時間、総プレイ時間、クリアしたエンディングの頭文字が表示されるのだ。

Chapter 6 : Skill & Result

練達への道

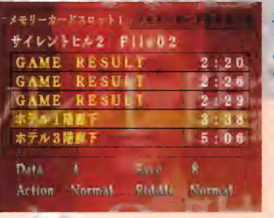
「GAME RESULT」にこだわるのには、意味がある。洗練されたプレイは、愛と悲しみの物語をクライマックスまで淀みなく押し進める。プレイの美学を追求してみよう。



GAME RESULTについて

プレイの腕前がどのくらい上達したかを計るシステムが「GAME RESULT」だ。

ゲームをクリアすると、エンディングが終了したあとに「GAME RESULT」という画面が表示される。RESULT＝結果という意味が示す通り、これは今回のプレイを通して、ジェイムスがどのような行動を行なったかを、15の項目に分けて計ってくれるのだ。なお、このRESULT画面は、メモリーカードにセーブすることが可能だ。



◀次回のプレイの反省材料として、記録は残しておくこと

RESULT各項目の解説

右の写真がGAME RESULT画面だ。画面で表示されるそれぞれの項目の意味は下記の解説文の通り。なお、画面上で文字が黄色になっている項目は満点を、「Ending」の場合は初めて見たもののことを指す。また、最後に表示される「Your Rank」は、大きい★が小さい★の10個分で、満点は100点。★の数が多いほど優れた腕を持つプレイヤーといえるので、なるべく多く獲得できるプレイを心がけたい。ただし、項目によっては★の数に換算されないものもある。それについては次ページの「Your Rankの計算について」を参考にするといいだろう。



項目	解説
①Action Level	今回のプレイで選択したACTION LEVEL
②Riddle Level	今回のプレイで選択したRIDDLE LEVEL
③Ending	今回到達したエンディングの種別
④Ending Clear	今までクリアしたことのあるエンディングの種類数（注1）
⑤Saves	今回のプレイでのセーブ回数。
⑥Total Time	今回のプレイでのクリア時間
⑦Walking Distance	今回のプレイでの歩行距離
⑧Running Distance	今回のプレイでの走行距離
⑨Items	今回のプレイでの取得アイテム数（注2）
⑩Defeated Enemy By Shooting	今回のプレイで射撃によって倒した敵の数
⑪Defeated Enemy By Fighting	今回のプレイで打撃、蹴りによって倒した敵の数
⑫Boat Stage Time	今回のプレイでのボートシーンのクリア時間
⑬Boat Max Speed	今回のプレイでのボートシーンの最高速
⑭Total Damage	今回のプレイでのジェイムスが受けた全ダメージ量
⑮Your Rank	総合評価を★の数で表記

（注1）隠しエンディングは（）で表示　（注2）隠しアイテムは（）で表示

Your Rankの計算について

★の数に数えられる要素は以下の10項目。ここで注意するべきポイントはふたつ。まず「Ending」は、最初からプレイしたデータでないと、数に加算されない。エンディング直前でセーブしたデータをもう一度使用すると、前回見たエンディングは無かったことになるのだ。ふたつ目は「Defeated Enemy By Shooting」と「～Fighting」。これはあくまでもとどめを刺したときの数。便利な踏みつけや蹴りは、すべて「～Fighting」にカウントされてしまう。



◀射撃でのとどめはショットガンを使うのがオススメだ。覚えておこう

① Action Level

BEGINNER ………0
EASY ………………★
NORMAL …………★★★
HARD………………★★★★★

② Riddle Level

EASY ………………★
NORMAL …………★★★
HARD………………★★★★★
EXTRA ……………★★★★★

④ Ending Clear

1つにつき ………★★★★
最大　★×20

⑤ Saves

0～2 ……………★★★★★
3～5 ……………★★★★
6～10 …………★★★
11～20 …………★★
21～30 …………★
31～ ……………0

⑥ Total Time

3時間以内 …★★★★★★★★★★
4時間以内 …★★★★★
6時間以内 …★★★
8時間以内 …★★
16時間以内 …★
16時間以上 …0

⑨ Items

通常アイテム20個につき ……★
隠しアイテム1個につき ………★

合計で最大　★×15

※隠しアイテムは以下の7つ
●チェーンソー
●ハイパースプレー
●白の香油
●???
●書「失われた記憶」
●黒曜石の酒杯
●書「赤の祭祀」

⑩ Defeated Enemy By Shooting

5体につき ………★
最大　★×15

⑪ Defeated Enemy By Fighting

5体につき ………★
最大　★×15

⑫ Boat Stage time

80秒以内 ………★★★★★
160秒以内 ………★★★★
240秒以内 ………★★★
480秒以内 ………★★
960秒以内 ………★
960秒以上 ………0

⑭ Total Damage

500pts以内 ………★★★★★
1000pts以内 ………★★★★
1500pts以内 ………★★★
2500pts以内 ………★★
2500pts以内 ………★
2500pts以上 ………0

高得点をあげるためのテクニック

まずは★のことは無視し、ちがうエンディングを4種類見よう。これで「Ending」の★を稼ぐのだ。そして、5回目のプレイが本格的な挑戦となる。なお、5回目に見るエンディングは「Rebirth end」か「??? end」にすること。そうすることで、隠しアイテムをすべてそろえられる。なお、「RIDDLE LEVEL」は当然「HARD」で挑戦しよう。「ACTION LEVEL」はプレイヤーの腕に合わせて選んでもいいが、そうなると当然、★稼ぎのポイントも違ってくる。



◀効率よくクリアし、少ないプレイ回数で高得点をはじき出そう

本格的にプレイする前の下準備

- 「RIDDLE LEVEL」の「HARD」もしくは「EXTRA」の答えは把握しておくこと
- 最低でも4回はクリアすること
- 隠しアイテムをそろえるため、隠しエンディングを最後に見ること

EASY

敵が弱いので、クリアタイムを短縮しつつも、敵の殺害数を増やすことが可能だ。また、ジェイムスが死ぬ状況はなかなか訪れないので、セーブ回数も極限まで減らすとよい。熟練者なら「EASY」でも★の数を80まで稼ぐことが可能なはずだ。なお、エンディングを見るためだけにプレイするなら「BEGINNER」でいい。



◀とにかく敵が弱いのがうれしい。見かけた敵は必ず倒して★を荒稼ぎ！

目標点数 20～80点

NORMAL

普通にハイスコアにチャレンジするなら「NORMAL」がもっとも稼ぎやすい。「EASY」と同様にセーブ数を減らしつつ敵を倒し、できるだけ移動距離の短いルートを通ってクリアするのだ。少しだけ敵の攻撃が激しいので、避けるテクニックを身につけて、ダメージも抑えたいところ。極めれば90点以上は獲得できるぞ。



◀クリアタイムを短くするため、答えが固定の謎解きは頭に叩き込むこと

目標点数 70～90点

HARD

満点を取りたいなら「HARD」をプレイするしかない。しかし、敵が強いので倒すのに時間がかかるうえ、すぐこちらに攻撃してくる。飛び道具を持たない序盤は非常につらい。さらに、ボートでの操作方法がちがうのもクセモノだ。相当の熟練者でない限り、ほかのレベルより★数を落としてしまうことも考えられる。



◀敵が息つく間もなく攻撃してくるので、ダメージを受けずに進むのはキツイ

目標点数 80～100点

限られたセーブをどこで実行すべきか

セーブ回数は、できるなら★を5つ獲得できる2回までに抑えたい。しかし、死んだらセーブした箇所からやり直し、ということを考えると、そうそうセーブ回数を減らすわけにもいかない。満点を狙う人以外は、★を4つ獲得できる5回を目標にするといいだろう。そこで大事になるのが、数多いセーブポイントからどの場所をチョイスするか、ということである。当然、これは死ぬ危険性のあるところ、そしてやり直しても苦にならないところを選択すべきだ。オススメとしては、1撃でゲームオーバーにされてしまう危険性をもつ大鉈攻撃を行なう、アパートでの三角頭との戦闘前に訪れる208号室、ゲームの中間地点ともいえる病院を出る時の玄関、ダメージを抑えるのが難しいエディーとの戦いの直前、ボートに乗る前のボート乗り場、最後に待ち受ける2匹の三角頭がいる部屋の手前。この5箇所だ。もし、セーブ回数2回に挑戦するなら、この中から苦手なところを選ぶといいだろう。

オススメセーブポイント

① アパート208号室
② 病院玄関
③ 迷宮、墓穴の前
④ ボート乗り場
⑤ ホテル、三角頭戦闘直前







ザコモンスターを効率よく倒すには？

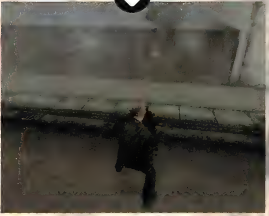
頻繁に出没するライングフィギュアやバブルヘッドナースを倒して★を稼ごう。基本はハンドガン数発でダウンさせ、打撃で倒した数を稼ぐ場合は蹴りや踏みつけで、銃撃で倒した数を稼ぎたい場合はショットガンでとどめを刺すといい。また、序盤は飛び道具を持っていないので、隠しアイテムのハイパースプレーで動きを止め、チェンソーを使うのがオススメだ。




▲ダウンしたらすばやく近づき、蹴りを叩き込もう




▲持ち替えるのが面倒なら、ショットガンの連射でもいい

▲ハイパースプレーは惜しまず使用したほうがいい

謎がランダムで変更されるのはココだ

ゲーム中、壁や写真に書かれた文字が謎のヒントになっているところや、スイッチを押すことで扉が開く場所がある。これらは、5箇所のみゲームをプレイするたびにランダムで変更される。この5箇所はゲームプレイ前にあらかじめ頭に叩き込むこと。前回のプレイで知っているつもりになり、ヒントなどを見逃してしまうと、大きなタイムロスになってしまうぞ。特に4つの鍵がかかった小箱は、ヒントを記した文字が小箱から離れた場所に書いてあるので、絶対に見落とさないように。

金庫の番号

トイレの中にあるメモ書きに書かれたヒントがランダムになっている。数字を指す文字の間の>><<は、その数字を右回しで入力するか、左回しで入力するのかを指している。



クリーパー部屋のスイッチ

白くなっている部分をランダムで3回入力する。ごくまれに白くなっている部分が2個のときがあるが、その際もスイッチは3回入力しなければならない。



4つの鍵がかかった小箱

ぐるぐるの番号、押しボタン式の番号共にランダムとなっている。ぐるぐるの番号の壁に書いてある血文字は特に見落としやすいので、注意すること。



アタッシュケース

写真に塗られたマジックをシンナーで消すことにより文字を見ることができる。すぐ横に置いてあるアタッシュケースの文字なので、忘れないうちにすばやく解除しよう。



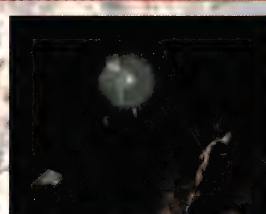
死体&ロープ部屋

6つの死体がランダムでぶら下がっている。ヒントはロープ部屋の方にあるのでこちらのほうへ先に行くこと。行ったり来たりを繰り返すのは時間のムダだ。



無視できるポイントは極力通らないようにする

クリアタイムを3時間以内にすることで、★が10も獲得できる。4時間だと★5つなので、この差はかなり大きい。そこで、ゲームに慣れたのなら、落ちているアイテムは、無理して回収しない方向で進めてみよう。弾薬や薬は普通にプレイしてもかなり余るはずなので、アパートや病院の行かなくていい部屋にあるアイテムは、回収しても時間の無駄なのである。走っているときにジェイムスの目線が移動したときのみ回収していくといいだろう。



◀敵とアイテムしか存在しない部屋には立ち寄る必要がない

すべての無駄を除いた最短ルートは次ページから

目指すは3時間！ 最短ルートコンプリートガイド

「GAME RESULT」で高得点をあげるには、クリアまでの時間を3時間以内にしたい。マップ上の番号順にイベントをこなし、無駄を省いていけば、2時間弱でクリアすることも可能だ。なお、マップ上の番号は130～131ページのフローチャートに対応しているので、そのページをコピーしてマップと照らし合わせながら使うといいだろう。また、町と迷宮のみ、ルートを矢印で記している。マップ中のアルファベットは、迷宮はマップ同士のつながりを、それ以外は解説があることを示す。なお「RIDDLE LEVEL」はHARDだ。

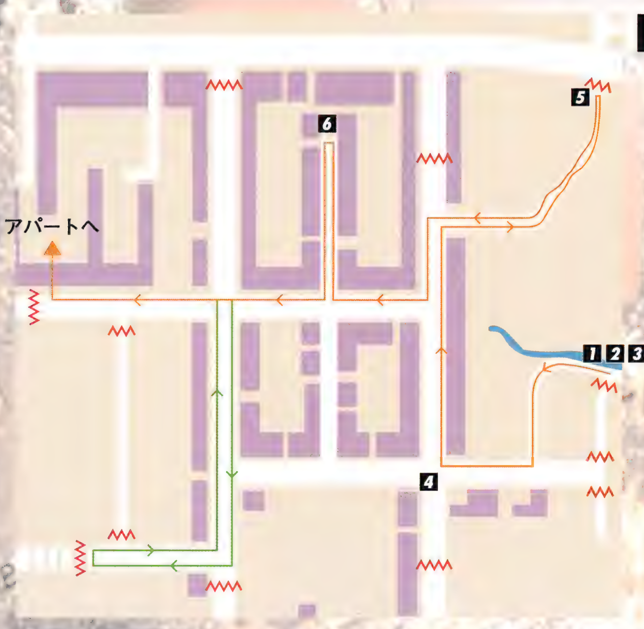


◀マップに書かれた道順にそって走りながら進めていこう



◀速攻でクリアすればこんなタイムを出すことも可能だ

サウスヴェイル東地区～アパート



――線部は先にハイパースプレーを取るルート

サウスヴェイル東地区

サウスヴェイルに着くまでは一本道、チェンソーだけは忘れないように入手すること。町に着いたら矢印通りに進んでいこう。なお、キャンピングカーとバーの中にある地図は見なくても先に進むことが可能だ。しかし、キャンピングカーにはハイパースプレーが置いてある。プレイの腕に不安があるなら、回収しておくといいだろう。出現するモンスターは、ハイパースプレーを入手するまでは無視して通り過ぎること。

エディーに会ったら北側の階段へ

エディーに会ったあとは、北側の階段を登って2階に上がり、208号室の時計のうしろにある穴を抜けてAの位置へ進もう。ここから西側アパートに進むと、Bに出ることになる。

あわせる時間は決まっている

時計の文字盤を開けたら、合わせる時間は決まっている。9時10分15秒だ。なお、これは「RIDD LE LEVEL」によって変わることはない。しっかりと覚えておこう。



◀長針はぴったり合わせなくていい。2の近くに合わせ「カチッ」と鳴ればOK



苦労して入手したカギは……

このアイテムは、Aの位置で使用する鍵だ。だが、今はまだ東側アパートのイベントをすべて終了させていないので、あとで使用することになる。頭の片隅にでも入れておこう。



◀ローラに蹴られて入手できなかった鍵だ。西側アパートへ行く際に使用する

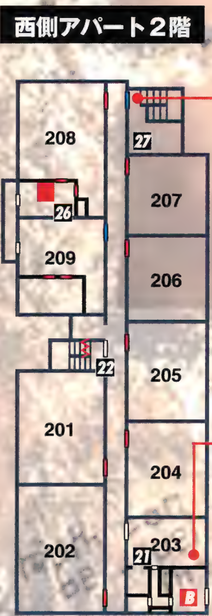


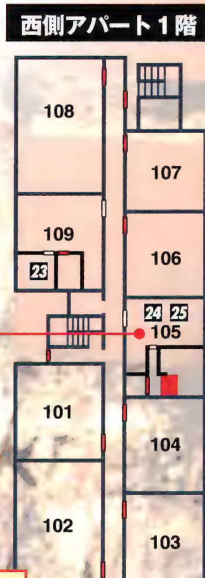
三角頭を瞬殺せよ！

アパートのレッドピラミッドシングは、チェンソーの突き刺し攻撃が有効。大鉈を振りかぶったらすばやく後ろに回り込み、連続で攻撃！　数回で逃げ出すぞ。



◀後ろからチェーンソーでガリガリ削ってやろう。簡単に撤退するぞ





弾薬を大幅に補充

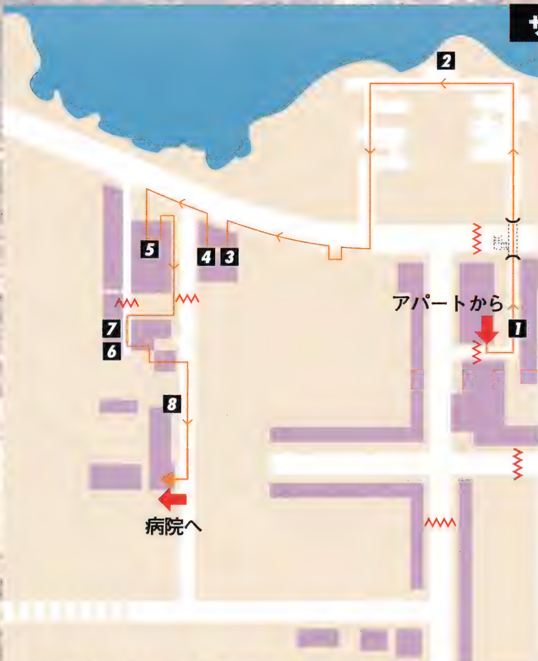
「RIDDLE LEVEL」HARDではVは５、Xは10を指し、その数を足す。EXTRAのアルファベットはAから何番目かを指す。

３枚のコインのはめ方は？

「RIDDLE LEVEL」がHARDの場合は●、老人、●、蛇、囚人の順にコインをはめ、EXTRAの場合は老人、●、蛇、囚人、●の順番にはめよう。なお、入手したライン家の鍵は209号室の扉で使用する。

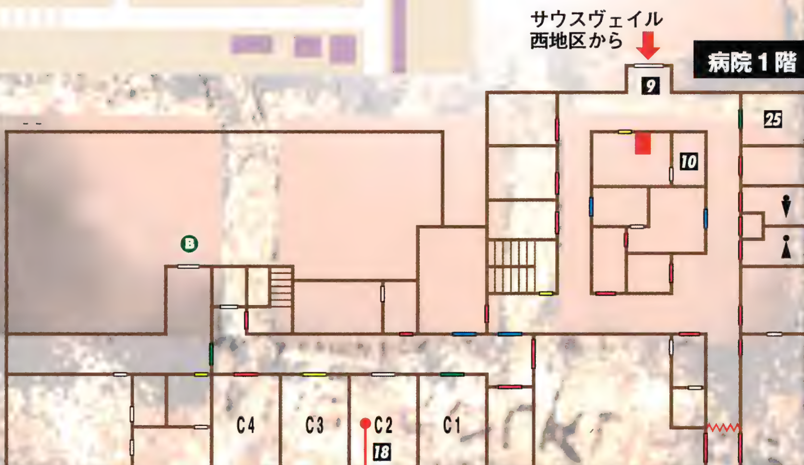
サウスヴェイル西地区～病院

サウスヴェイル西地区



まずは公園へ行き、マリアと会うこと。マリアに会ったら、Nathan Ave.を西へ進み、ボウリング場へ行こう。なお、Nathan Ave.の突き当たりにボウリング場の場所を指すメモ書きがあるが、これは無視していい。また、ガソリンスタンドには、隠しアイテムの書『失われた記憶』があるので忘れずに回収するように。ボウリング場では、エディーと会話したら、すぐに外に出て、ローラを追いかける。そのあと、劇場への扉はマリアが開けてくれるが、そのためには一度路地を突き当りまで移動しなければならない。

病院1階



フレッシュリップを倒した後の移動先

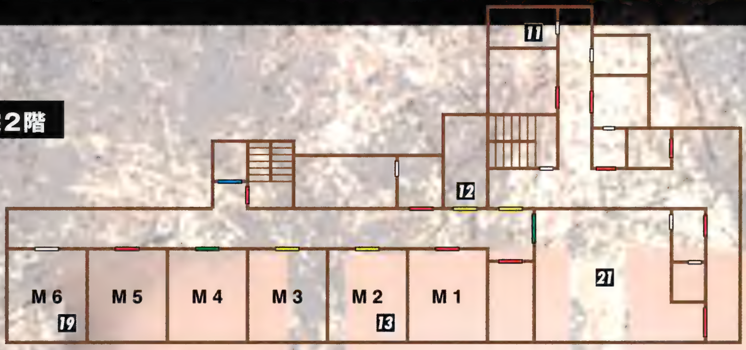
フレッシュリップを倒すと、ムービーが始まって自動的に移動してしまう。1階のⒷの位置へと移動するので、あせらないように。このあとは、エレベータに乗って2階へ移動する。



◀フレッシュリップを倒した瞬間に始まる移動のデモ

マップの見方　裏で開くとびら　裏で開かないとびら

病院2階



ここから先は1本道

ふたつの指輪をはめて扉を開けたら、階段を下りて地下へ行く。地下の扉を開けたら一本道。迷うことはないはずだ。

クイズの答えは？

クイズの答えは3・1・3で固定だ。賞品をゲット！

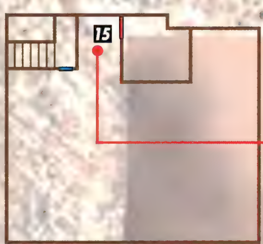
病院3階



キーロックのナンバーは固定

3階の大扉を開けるナンバーは、1階の医師控え室のホワイトボードにヒントが書いてあるが、見る必要はない。7335（HARD以上は1328）で固定なのだ。覚えておこう。

病院屋上



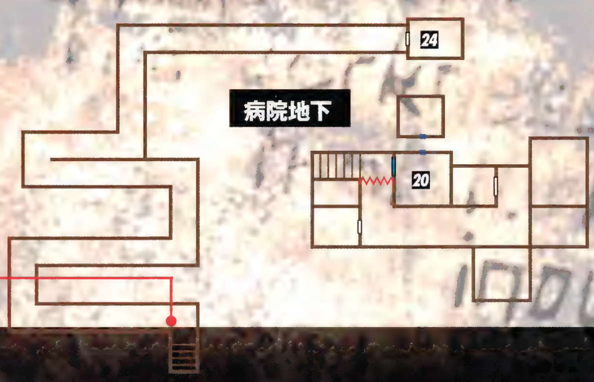
一度奥まで移動する必要あり

屋上では、一度奥に移動してから金網のほうへ行くこと。そうしないと、レッドピラミッドシングが出現しない。レッドピラミッドシングに会うと、Ⓐの位置へ落とされる。

エレベーターへ急げ！

エレベータまでの一本道は、急いで進まないと、追いかけてくるレッドピラミッドシングがマリアを攻撃してしまう。モタモタしていると、マリアが殺されてゲームオーバーになってしまうので、注意すること。

病院地下



サウスヴェイル（夜）～迷宮

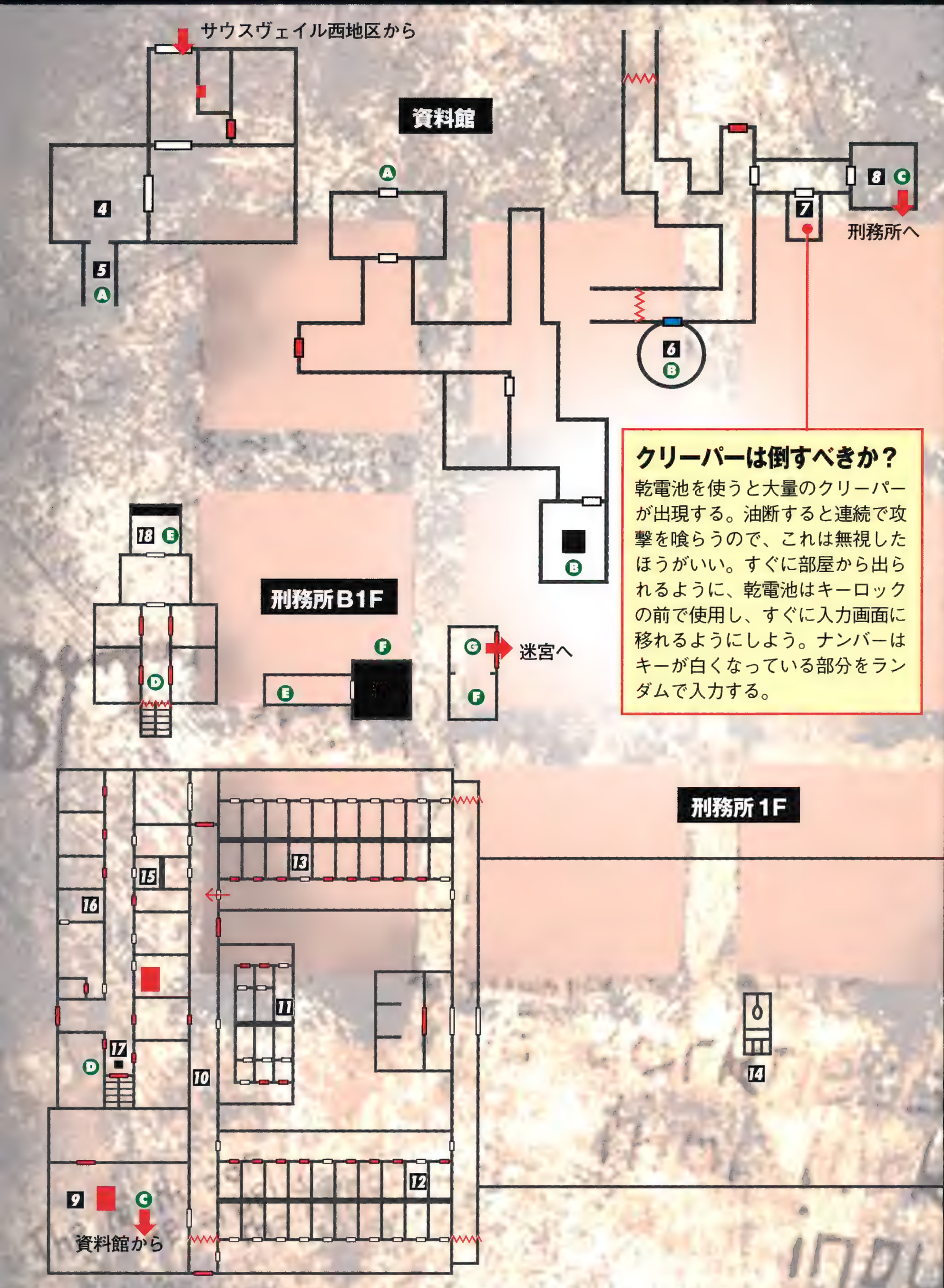
サウスヴェイル西地区（夜）



病院を出ると、外はすっかり暗くなっている。視界が悪いので、ライトの明かりを頼りにして先へ進もう。モンスターの配置もすべて新しくなっているので、ラジオのノイズも気にかけておき、余裕があれば退治するといい。西と東にマップをまたいで移動するので、行動範囲はとても広いが、イベント自体はふたつと少ないので、それほど迷わないだろう。なお、サウスヴェイルの西地区から東地区へ移動する際、金網の上を通るときにモンスター、マンダリンが登場するが、彼らは完全に無視して問題ない。また、昼間に鉄パイプ、書『失われた記憶』を取り逃していたら、資料館に入る前に入手することが可能だ。

サウスヴェイル東地区（夜）



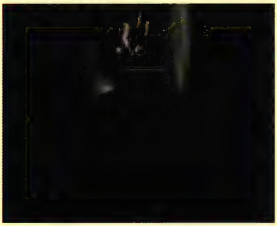


クリーパーは倒すべきか？

乾電池を使うと大量のクリーパーが出現する。油断すると連続で攻撃を喰らうので、これは無視したほうがいい。すぐに部屋から出られるように、乾電池はキーロックの前で使用し、すぐに入力画面に移れるようにしよう。ナンバーはキーが白くなっている部分をランダムで入力する。

上の道に行く必要はナシ

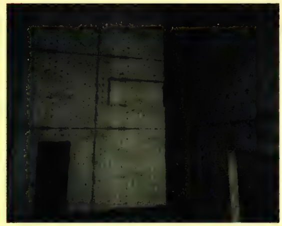
この先には三角頭の武器、大鉈が置いてある。しかし、この武器は使い辛いので入手する必要は無い。



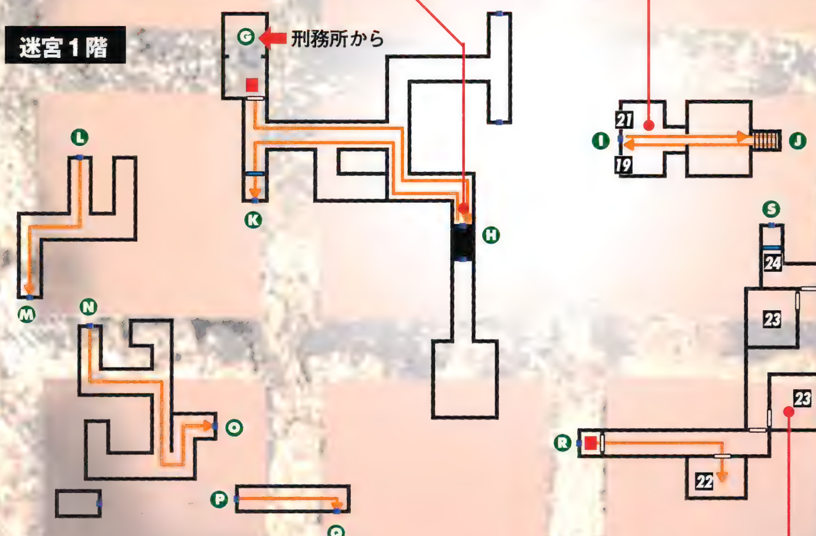
◀三角頭と多数のマンダリンがうろついている。危険この上ない場所だ

キューブ部屋の秘密

「RIDDLE LEVEL」HARD以上のキューブ部屋の正解はランダムだ。まず1回動かしては後ろを見て、穴があいたら中をうかがおう。

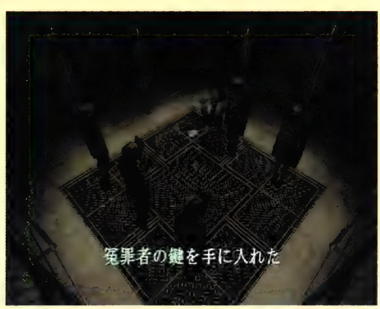


◀中を確認したら、穴が対になっている面を探そう。そこを入り口にするのだ

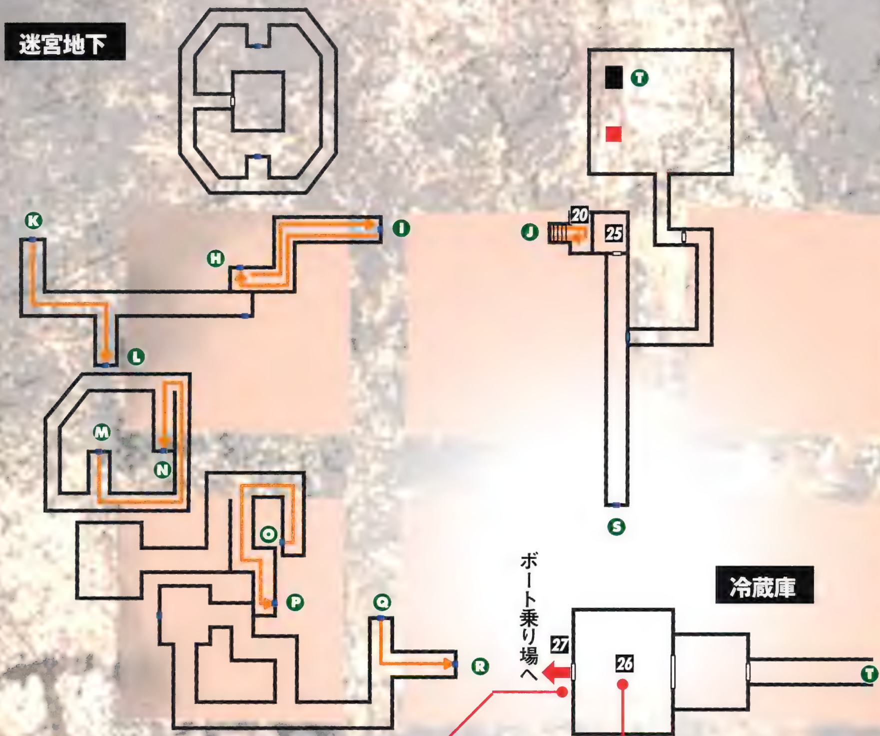


無実の罪は誰だ？

冤罪者のロープを下ろし、冤罪者の鍵を入手する部屋だ。冤罪者はあらかじめ決まっているので、きっちり把握しておこう。「RIDDLE LEVEL」がHARDの場合は「偽造」が無罪、EXTRAの場合は「横領」が無罪だ。とはいえ、吊られた死体の位置はランダムなので、いきなりロープ部屋に行くのはNG。まずは死体の吊られた部屋へ行き、答えの囚人がぶら下がっている場所を確認してからロープを下ろしに行こう。



◀一体ずつ確認してからロープ部屋に行く。ロープを引いて戻れば冤罪者の鍵が手に入る



ボートの効率よい動かし方

ボートを適当に動かしていると、いつまでたってもホテルに着かない。まずはボートを画面で見て右方向に少し旋回させ、一筋の光が正面に見えるようにしよう。そうしたらひたすら直進で、すぐにホテルに着くことができる。このホテルに着くまでのタイムは「GAME RESULT」にも関わるので、できるだけ急ぐこと。目標タイムは80秒以内だ。



◀正面に光が見えるようにして進むといい

強敵！　エディとの対決

エディーは意外な強敵だ。まずはぶら下がっている肉を壁にしながら、エディーの拳銃が弾切れになるまで、逃げ続けよう。そしてエディーが銃をガチャガチャいじりだしたら、こちらから攻撃するのだ。攻撃手段は、狩猟用ライフルがオススメ。なお、エディーの弾が残っているときにこちらから攻撃すると、必ず反撃を受けてしまう。



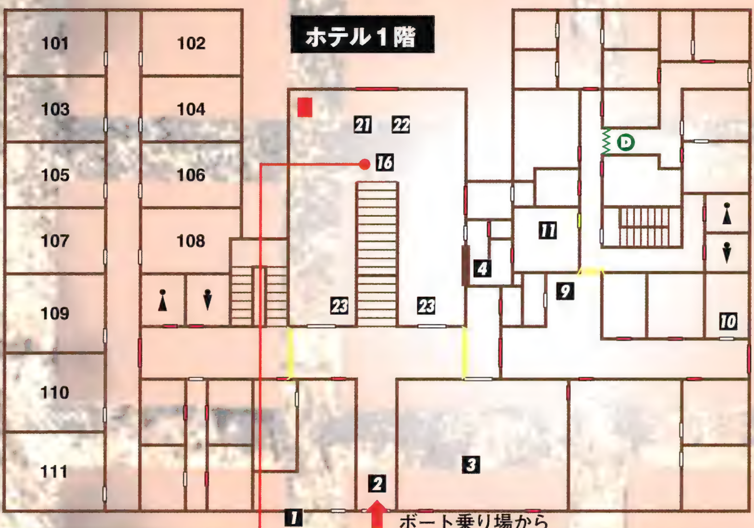
◀チェーンソーはダメージ5倍だが、近づくのは困難

ホテル

このゲームの最後の舞台がホテルだ。かなり広い造りだが、3階にはほとんど行くことが無い。よって構造は意外と覚えやすいだろう。モンスターも数多く出現するが、飛び道具の弾数はそれなりに残っているはずなので、ハンドガン、ショットガンを使い、見かけたモンスターは根こそぎ退治しよう。だが、狩猟用ライフルは対ボス用に出し惜しみしたほうがいい。



◀1階の東側が少し部屋の配置が複雑になっている



三角頭との決着戦！

三角頭は、ある程度ダメージを与えれば、部屋の中央に移動して自爆する。この移動中に接近すると攻撃されるので、近づかないようにしよう。戦闘後は彼らの体を調べて緋色の卵と錆色の卵を入手するのだ。



◀2匹が中央へ動き出したら、じっと見守ること



マップの見方　後半行き止まり解除　後半で開くとびら　後半行き止まり　後半で開かないとびら

ホテル2階

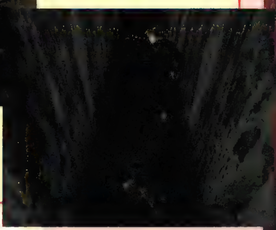


ワープゾーンで迷わないように…

312号室から出ると、ホテル（後半）に突入し、構造が少し変わってしまう。扉のつながりもメチャクチャになるので、変な扉をあけて迷わないように。まずはⒶの扉からⒷへ行き、Ⓒの扉を抜けてエレベーターで地下へ移動しよう。アンジェラのムービーを見たら入ってきた扉に入り、階段で1階に移動。するとⒹの位置へ進めるようになる。この道を進むと、ホテルのロビーに着き、三角頭との対決となる。

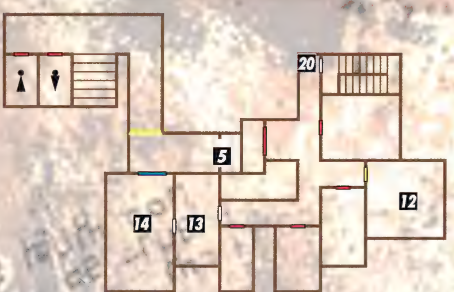


◀アンジェラのムービーを見たあと扉を開けると、1階への階段がある



▶床が金網の廊下ではマンダリンが登場する。相手にせずに先を急ごう

ホテル地下



最終戦は一本道だ!!

三角頭を倒し、ふたつの卵を使って扉を開けたあとは、一本道で最終ボス、メアリーの元へ行ける。メアリーに対しては、弾が残っているなら狩猟用ライフルを惜しまず使い、弾が切れたらショットガンを打ち込もう。彼女を倒すとエンディングだ。



◀エンディングはRebirth end。3時間の壁は破れたか？

最短フローチャート

サウスヴェイル東地区～アパート

[サウスヴェイル東地区]

1 展望台
車内でサイレントヒルの地図を入手。トルーカ湖方面へ

2 墓場
アンジェラと会話後、墓地を抜けてWiltse Rd.を直進

3 森
丸太に刺さっているチェンソーを入手

4 Sanders St.
モンスターの血痕を追いかけ、Vachss Rd.を北方向に

5 Vachss Rd.
モンスターと初戦闘。木材を入手

6 Martin St.
突き当たりの死体からアパートの門の鍵を入手

[東側アパート]

7 玄関口
左の壁に貼ってあるアパートの地図を入手

8 2階・205号室
マネキンに添えられているライトを入手

9 3階・廊下
鉄格子越しに鍵に手を伸ばすとローラが登場

10 3階・301号室
ショッピングカートの中からハンドガンを入手

11 2階・208号室
椅子に座っている死体発見。棚から202号室の鍵を入手

12 2階・202号室
蝶が飛び交うベッドルームの壁穴から時計の鍵を入手

13 2階・208号室
時計の盤面を開け、9時10分15秒に針を合わせ横に動かす

14 3階・307号室
三角頭登場後、クローゼットから中庭の鍵を入手

15 3階・廊下
鉄格子の側で、ローラに蹴られた非常階段の鍵を入手

16 1階・107号室
扉の前で缶ジュースを入手。外に出て西側の玄関へ

17 2階・ランドリールーム
ダストシュートにジュースから缶ジュースを投下

18 ゴミ捨て場
ゴミ取り出し口からコイン《老人》を入手

19 中庭
プールの中に降り、コイン《蛇》を入手

20 1階・101号室
エディーとの会話。その後、北の階段から2階へ

[西側アパート]

21 2階・203号室
トイレの便器から数字のメモを入手し、金庫を開ける

22 階段
扉を開け、すぐ左の壁で西側アパートの地図を入手

23 1階・109号室
アンジェラ自殺未遂デモ後、台上でコイン《囚人》入手

24 1階・105号室
棚の上にある白の香油を入手

25 1階・105号室
机に3枚のコインをはめ込み、ライン家の鍵を入手

26 2階・209号室
ベランダから208号室へ移り、アパート階段の鍵を入手

27 2階・階段
三角頭とのイベント戦闘。一定時間経過すればクリア

サウスヴェイル西地区～病院

[サウスヴェイル西地区]

1 アパート裏路地
路地を北へ抜けていくとローラが登場

2 ローズウォーターパーク
中央北側、湖の近くでマリアと遭遇。以後マリアが同行

3 ガソリンスタンド
車のボンネットに刺さっている鉄パイプを入手

4 ガソリンスタンド
自動販売機の中にある書『失われた記憶』を入手

5 ボウリング場
エディーとローラの会話デモ。エディーに話しかける

6 ボウリング場裏路地
ローラを追いかけ、裏路地を突き当たりまで移動

7 劇場裏路地
突き当たり手前にある左の扉を調べ、劇場内を通過

8 Carroll St.
Carroll St.を南下し、ローラのあとを追って病院へ

[病院]

9 玄関口
玄関側の壁に貼ってある病院の地図を入手

10 1階・オフィス
奥の書類保管室に移動し、紫牡牛の鍵を入手

11 2階・女性ロッカールーム
ぬいぐるみに刺さった曲がった針とショットガンを入手

12 2階・処置室
宝箱にかけられた押しボタン錠の暗証番号を入手

13 2階・M2病室
小さな棚の引き出しから、ラピスの眼の鍵を入手

14 3階・S3病室
マリアと別離後、テーブルから屋上の鍵を入手

15 屋上
金網から落下。特別治療室でぐるぐるの番号を入手

16 3階・S14病室
4種類の鍵をすべて外し、宝箱を開けて髪の毛を入手

17 3階・シャワールーム
髪の毛と曲がった針を合体させ、エレベーターの鍵を入手

18 1階・C2病室
ローラとの会話後、フレッシュリップと戦闘

19 2階・M6病室
はがれた壁から、地下倉庫の鍵と乾電池を入手

20 地下倉庫
棚を動かしてマリアと合流。地階で銅の指輪を入手

21 2階・デイルーム
マリアと一緒に冷蔵庫を開け、中から鉛の指輪を入手

22 3階・倉庫
金庫にクイズの正解を入力すると、賞品の箱が出現

23 3階・西側階段
扉の女性に、銅の指輪と鉛の指輪をはめて鍵を開ける

24 地下廊下
エレベーターに乗り込んだ瞬間、マリア惨殺デモが発生

25 1階・院長室
病院玄関の鍵を入手。スパナ、聖女の像、資料館の位置判明

サウスヴェイル（夜）・資料館・刑務所・迷宮

[サウスヴェイル（夜）]

1 Saul St.
西端のキャンピングカーでハイパースプレーを入手

2 民家（町の東地区）
レストランの二軒隣、民家の玄関前で手紙とスパナを入手

3 ローズウォーターパーク
聖女の像の裏を掘り、スパナで青銅製の古い鍵を入手

[資料館]

4 資料館
展示室に飾られている黒曜石の酒杯を入手

5 資料館
展示室の壁からのぞく長い階段を下り、地下へ向かう

6 第3層・井戸
他の部分と違う壁を探し、武器で攻撃して壊す

7 第3層・小部屋
螺旋文字の鍵を入手。乾電池でライトを復活させる

8 小部屋2
床の扉で螺旋文字の鍵を使い、さらに地下へ飛び降りる

[刑務所]

9 1階・食堂
奥のテーブルに置かれた飽食豚の銘板を入手

10 1階・東側廊下
食堂から向かって2番目の机上から刑務所の地図を入手

11 1階・シャワールーム
床に落ちている、誘惑する女の銘板を入手

12 1階・個人房南ブロック
上部、右から2番目の牢屋でろう人形を入手

13 1階・個人房北ブロック
下部、左から4番目の牢屋で虐げる者の銘板を入手

14 1階・広場
処刑台の前面に3枚の銘板をはめ込むと、扉に蹄鉄が出現

15 1階・面会室2
西側の扉から入り、オイルライターを入手

16 1階・武器庫
壁にかかっている狩猟用ライフルを入手

17 1階・西側廊下
床の蓋に、蹄鉄、オイルライター、ろう人形を合体使用

18 地下3階・エレベーター
死体安置所の奥を飛び降り、エレベーターでさらに下層へ

[迷宮]

19 1階・キューブ部屋
顔型キューブを回転させ、奥の部屋に通路を出現させる

20 地下・牢獄部屋
鉄格子越しに、死んだはずのマリアと会話

21 1階・キューブ部屋
電源ボックスからニッパーを入手。通路のワイヤーを切断

22 1階・廊下
アンジェラと会話後、アブストラクトダディーと戦闘

23 1階・死体部屋&ロープ部屋
冤罪で処刑された囚人のロープを引く。冤罪者の鍵を入手

24 1階・廊下
冤罪者の鍵で手錠を外し、ハンドルを回して扉を開ける

25 地下・牢獄部屋
すでに息絶えたマリアと再会

26 冷凍庫
エディーとの再会デモ後、暴走したエディーと戦闘

27 ボート乗り場
ボートに乗り込み、ホテルの明かりを目指して漕ぐ

ホテル

1 庭の噴水
噴水の縁に置かれた人魚姫のオルゴールを入手

2 裏玄関口
入ってすぐ左の壁で、ホテルの地図（客用）を入手

3 1階・レストラン
ピアノに近づくとローラ登場。テーブルから魚の鍵を入手

4 1階・受付
受付の中のキーボックスから312号室の鍵を入手

5 地下エレベーター
エレベーター内の床に落ちているシンナーを入手

6 2階・クロークルーム
魚の鍵を使いアタッシュケースから204号室の鍵を入手

7 2階・204号室
従業員用エレベーターの鍵と灰被り姫のオルゴールを入手

8 2階・従業員用エレベーターホール
棚に荷物をすべて預けてから、エレベーターで1階へ

9 1階・廊下
エレベーター前、左壁でホテルの地図（従業員用）を入手

10 1階・常温室
リンゴやかぼちゃの山から、白雪姫のオルゴールを入手

11 1階・事務所
開かれた金庫からビデオテープと缶切を入手

12 地下・ボイラールーム
バルブに引っかかっているバーの鍵を入手

13 地下・調理室
缶切で缶詰めを開け、中身の電球を入手

14 地下・バー
ライトスタンドに電球をはめ、バーの鍵で扉を開ける

15 2階・従業員用エレベーターホール
棚に預けた荷物の回収に向かう

16 1階・ロビー
3つのオルゴールを台に配置し、ホテル階段の鍵を入手

17 3階・312号室
ビデオデッキにビデオテープを挿入して再生

18 図書室
ヘッドフォンのある机のうしろの本棚から書『赤の祭祀』を入手

19 2階・202号室
東側通路にワープし、エレベーターで地下へ

20 地下階段
北東側階段の扉を開けると、アンジェラ炎上デモ

21 1階・ロビー
三角頭に惨殺される、マリアの処刑デモ

22 1階・ロビー
倒した三角頭を調べ、緋色の卵、錆び色の卵を入手

23 廊下
扉に緋色の卵、錆色の卵を使い鍵を解除する

知って得する秘密のテクニック

危機的状況に陥りやすい場所には、実は意外な攻略法があるのだ。

アパートのレッドピラミッドシングを楽に倒す方法

アパートに出現するレッドピラミッドシングを楽に撃退する方法がある。まず、水に浸かった階段の降り口に立ち、ヤツをおびき寄せよう。大鉈を振り下ろす攻撃をしてきたらすばやくかわし、写真の位置に移動するのだ。すると、レッドピラミッドシングはこちらに向かってゆっくりと移動してくる。そこへハンドガンを連続で叩き込もう。ACTION LEVELがNORMAL以下なら、こちらにたどり着く前に退却させることが可能だ。



▲階段のところで、大鉈を振ってくる。すばやく移動して避けよう



▲この位置で構え、ハンドガンを打ちまくる。ギリギリで撤退するぞ

RESULTの敵殺害数を増やす方法

RESULTで高得点をゲットする際、苦労するのが敵殺害数の増加だ。そこで、それらを増やす小ネタを紹介しよう。資料館の地下に、大量のクリーパーが出現する部屋がある。そこで、このクリーパーをハンドガンで床に落とし、蹴り、踏みつけで倒そう。これだけで「Defeated Enemy By Fighting」をかなり稼ぐことができるぞ。また「ACTION LEVEL」NORMAL以下ならショットガンも有効。「～Shooting」もゲットだ。さらにライトをオンからオフに切り替えると、クリーパーは復活するぞ。



◀落としたクリーパーに対して、踏み付けでトドメを刺すのだ

強敵！　エディーの意外な動き

肉のぶら下がった冷蔵庫で行なわれるエディーとの決戦。エディーは強敵だが、攻略法も存在する。まず、ジェイムスとエディーの間に、肉を挟むようにジグザグに移動しよう。そうすると、たまにエディーはこちらの居場所を見失い、周囲をウロウロと走り出す。最終的には特に角に向かって走り続けるので、ここがチャンスとなる。すばやく狩猟用ライフルを構え、エディーに向かって叩き込むのだ。



◀角に向かって走り出すエディー。見つかったらやり直すこと

弾薬なしでメアリーと戦うと？

最終ボスのメアリーには、飛び道具での攻撃しかダメージを与えられない。だが、ハンドガン、ショットガン、狩猟用ライフルの弾薬をすべて0にして戦うと、一定時間経過することで、自動的にこちらの勝利となるのだ。この時間はACTION LEVELによって変化し、BEGINNER、EASY、NORMALだと30秒、HARDだと300秒となっている。メアリーと戦うのが苦手なら、彼女と対峙する前に、弾薬を使い切っておくのもひとつの手だ。



▲非常階段の下ですべての弾丸をガンガン撃ちまくろう



▲あとは適当に走っているだけで、勝利が転がり込むぞ

Chapter 7 : Exclusive information

黙された真実

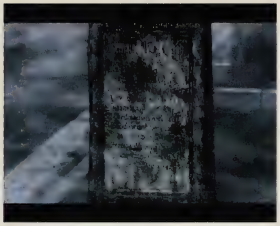
ここでは、ゲームの世界観や背景設定、クリア後に残る謎など、語られざる部分に光を当てる。開発スタッフの証言を基に、ジグソーの空いたピースを埋めてみよう。



『サイレントヒル2』開発者インタビュー

残された謎をめぐる証言

クリアしてもまだ解けない謎が残る気がする『サイレントヒル2』。その答えは結局はゲームの中だけに見いだされるものだが、そのためのヒントを得るべく、開発スタッフにインタビューを試みた。いわばインサイドからの証言集である。



＊注1
「沼跡の石碑」はサウスヴェイル東地区、Lindsey St.北側の歩道に建てられた碑。その辺りは昔、血染め沼と呼ばれる死体の捨て場だった旨が記されている。また、刑務所の武器庫で読むことができる「湖の伝承」には、トルーカ湖の観光船沈没事件などが記されており、湖底には今でも多くの死者が眠っていることが判明する。

Q01 今回のサイレントヒルという町の歴史的な背景や、過去の歴史を物語るエピソードが何かあるでしょうか。

大和久：作中に登場する血染め沼の石碑、資料館の絵や写真、トルーカ湖の伝承などがそれに当たります。ただ、それらも想像の余地を残すべく、詳細な設定は決められていません。みなさんの解釈で、自分なりの歴史的背景をイメージしてもらいたいです。（＊注1）

Q02 現実世界における地理的な位置は、どの地域をイメージしていますか？

大和久：前作の町と同様、地理的な位置はアメリカ北東部になります。時代設定は70～80年代ですが、特に参考にした場所はありません。「今、自分が住んでいる町から人がみんないなくなってしまったら……」という妄想は、誰しも一度は考えることだと思います。それが現実となってしまった町がサイレントヒルです。

Q03 過去についてなど、登場人物たちの素顔とはどういったものでしょうか。また、アンジェラとエディーは物語の大筋に直接は関係しないのですが、どのような存在意義を持っているのでしょうか。

今村：シナリオを書くにあたって、各キャラクターの設定は細かく決めました。そのうち、ジェイムスとアンジェラとエディーについてはある共通点があります。ゲーム中、彼ら3人がモチーフになっているものがいくつかありますが、それから推理すると彼ら3人の共通点に気がつくことでしょう。それが、彼ら3人がサイレントヒルに引き寄せられた理由です。そして3

人はそれぞれの結末を迎えたわけです。本作ではプレイヤーはジェイムスの立場でジェイムスの結末を見た、ということになりますね。彼らが過去に何をしたかは、ゲーム中遠まわしに提示していますので、その辺りに注意してプレイするとシナリオをより楽しめると思います。

また、各人物ともに年齢は決まっていますが、年齢から感じるイメージをプレイヤーに先入観として抱かせたくないため、あえて公開していません。(＊注2)

Q04 性格や役回りなど、各人物はどのようなイメージで描かれたのでしょうか。

今村：プレイヤーキャラクターであるジェイムスの心の動きをユーザーに伝えるには、他のキャラクターたちとの会話で表すしかありません。それを担っているのが、マリアをはじめとするキャラクター陣です。特にモデルとした俳優などがいる訳ではなく、ジェイムスを表現するストーリー上の必然から他のキャラクターが生まれ、性格や役回りを決めていきました。

Q05 物語の鍵を握るのはマリアの存在だと思いますが、彼女はもっとも謎の多い女性でもあるように思えます。マリアがジェイムスの前に現れた理由は？

今村：ジェイムスの前にマリアが現れた理由は、ゲーム中で示されています。ピンとこない人はRebirth Endを除く3つのエンディングを見れば理解できると思います。(＊注3)

Q06 今回の出来事は、すべてがジェイムスの妄想だったのでしょうか。彼自身の中で現実と妄想が交錯して生まれた世界なのでしょうか。たとえばメアリーの手紙は実在したのか？他の人物の存在は？など、どこまでが現実でどこまでが妄想なのでしょうか。

今村：すべて現実であるとも言えますし、すべて妄想であるとも言えます。現実と妄想の境界は曖昧なものではないでしょうか。マリアにしても、その存在すべてがジェイムスの妄想かもしれないし、死ぬ場面だけが妄想かもしれません。ジェイムスの体験したことについて、客観的にどこまでが現実でどこまで



＊注2
ジェイムス、アンジェラ、エディーの3人に共通する過去とは、「殺人」を犯したということだと思われる。アンジェラは虐待を受けていた父親を、エディーは苛められていた相手をそれぞれ殺めた過去を持つのではないだろうか。



＊注3
「私は弱かった。だからおまえの存在を望んでいた。私の罪を罰してくれる誰か……」
ホテルでマリアが処刑されたとき、ジェイムスはこう呟いている。また、エンディングでは、
「憎いでしょ？　だから見捨てたんでしょ」
「そういう気持ちもあったかもしれない。この3年間、長かった。重荷だったんだ」
「だからマリアなんて生み出したのね？」
というような会話がなされている。

が妄想かという解釈をつけることもできるでしょうが、それは解釈をつける人の自由です。それは、迷宮を抜けると資料館の裏手に出るといった謎においても同様です。



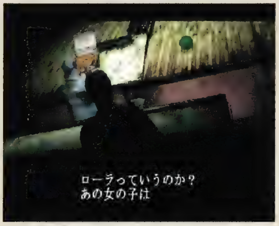
＊注４
ジェイムスがアンジェラに干渉できないのは、ジェイムスにとってのサイレントヒルとアンジェラにとってのサイレントヒルは根本的に世界が違うため。アンジェラ側の世界では炎はなく、アンジェラの体は燃えていなかったのかもしれない。

Q07 町の住人の姿があまり見当たりませんが（死体を含めて）、皆モンスターになってしまったということでしょうか。

今村：プレイヤーの見る町の様子は、ジェイムスの体験を通じてのものです。ジェイムスにとっては、サイレントヒルの町はモンスターの徘徊する人気のない町だった、それが当たり前のことだったのです。そして、各キャラクターはそれぞれの世界を通じてサイレントヒルに存在しているのです。ローラやアンジェラは丸腰なのに、なぜホテルまでたどり着くことができたかというと、彼女たちが、ジェイムスと同じものを見ていたとは限らないからです。

Q08 物語終盤、ホテルの階段でアンジェラは燃えさかる炎に身を投じていきます。ジェイムスは彼女の身を案じていたはずですが、なぜ助けようともせず、ただ見送っていたのでしょうか。

大和久：ジェイムスにはアンジェラを助けることができないからです。ただ、ジェイムスのできることは、アンジェラの行く先を傍観することだけです。（＊注4）



＊注５
ローラがジェイムスを嫌い、逃げていたことは、メアリーがローラに宛てた手紙から知ることができる。ジェイムスとローラは顔を合わせたことがなく、名前しか聞いたことがなかったので、記憶に薄かったのだろう。

Q09 メアリーはローラを溺愛していたらしいですが、なぜジェイムスは一度も会ったことがなかったのでしょうか。なぜ、メアリーはローラの存在を隠していたのでしょうか。ふたりの関係になにか秘密があるのでしょうか？

大和久：メアリーがローラの存在を隠していたことはありません。ふたりが会ったことがなかったのは、ローラがジェイムスを嫌い、ジェイムスから逃げていたためです。ジェイムスはメアリーからローラのことも当然、聞いていました。でもジェイムスにとってはそんな子供ひとり、大切なメアリーの病気の前にはどうでもいいことなので忘れているだけです。（＊注5）

Q10 **メアリーを看護していたレイチェルに託したとされる、ローラの手紙はなぜジェイムスの手に渡らなかったのでしょうか。**

大和久：作中でも示唆されているとおり、レイチェルは死後に、ジェイムスやローラに手紙を渡すようにメアリーに頼まれていたからです。

Q11 **ジェイムスが自分の墓に飛び込んだとき、冷凍庫の中に出ます。これは何かの比喩を示しているのでしょうか。**

今村：これ自体は単に不条理なだけで何の意味もありません。ですが、墓地には3人並んで墓穴があり、またそれに入るということには意味があります。（＊注6）

Q12 **ホテルで缶詰の中から電球を入手するシーンがありますが、缶詰の中に電球という発想はどこから生まれたのでしょうか。他にも魚の鍵が皿に盛られていたりとか。不思議な発想のアイディアソースは？**

大和久：ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』、そしてヤン・シュヴァンクマイエルの『アリス』が原点にあります。ただ、具体的なアイデアがどこから生まれたのかは、自分でもよくわかりません。“何となく思いついた”というのが、一番正しい表現かもしれません。

Q13 **コインの謎や冤罪者の謎は、ヒントメッセージが非常に文学的な表現でしたが、あれらの文章はどのようにして思いついたのでしょうか。**

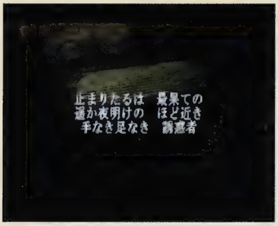
大和久：もとになった文章というのは、特にありません。雰囲気と語感からじっくりと言葉を選んで、丁寧に作り込みました。（＊注7）

Q14 **エンディングパターンのバリエーションはどのように決められたのでしょうか？**

今村：つらい現実に向き合ったとき、それを受け入れて乗り越える努力をするか、安易な解決を選ぶか、さらには自分自身す



＊注6
墓場に並んでいる墓穴は、ジェイムス、アンジェラ、エディーのもの。この3人は、殺人の罪に葛藤し続けたあげく、自分自身を罰したいという気持ちがあったのだろう。穴に飛び込むという行動も、自嘲のあらわれと考えることができる。



＊注7
もっとも文学的な表現だと思われるのは、コインを机にはめ込むときのヒント文章。特に、RIDDLE LEVEL HARDとEXTRA（53ページを参照）は、単語ひとつひとつに隠されたメッセージを読みとらなければならず、解釈に苦しむほどの比喩が散りばめられている。

＊注8
「つらい現実を乗り越えていく」に該当するのはLeave end、「安易な解決を選ぶ」に該当するのはMaria end、「自分自身すら否定してしまう」に該当するのはIn water endを示している。詳しくは、107ページからの各エンディング紹介を読んで判断してほしい。

ら否定してしまうのか。それらの生き方の象徴として、あれらのエンディングのパターンを決めました。（＊注8）

Q15 今作のモンスターは前作とは大きく異なった様相を呈していますが、デザイン及びグラフィックはどのように生まれたのでしょうか。

伊藤：今回、ストーリー上の設定が前作とは異なるので、当然、モンスターのデザインコンセプトも変えています。クリーパーは両作品において登場しますが、大きさが違うので、かならずしも『1』『2』共通という訳ではないです。前回では、アレッサの記憶にある事象や生き物などが発展した形をしていましたが、今回は特にそのようなものはないので、これといって参考にしたものはありませんが、ただ、個人的に「フランシス・ベーコン」というイギリスの画家の作品をよく見ていました。文字で説明するのは、なかなか困難な作品ばかりなので、興味のある方は大きめの書店の美術コーナー等を探して頂ければ、目にすることができると思います。モンスターの中でも初期にデザインした「ライング・フィギュア」は、結構影響されているかもしれません。他のモンスターに関しては、外見的な共通点はあまり無いと思いますが……。（＊注9）

今回、物語の設定も現実的なのもを扱っていますし、いままでのホラーやファンタジーなどで登場するモンスターのデザインとは違うものにしたいという思いが強くありました。結果的には前回に比べ、プライベートで描いている作品や嗜好が強く反映されています。

また、モンスターのモーションに関しては、より異様な感じが出るようにすべて手付けにて行なっています。また、キャラクターやモンスターの質感の表現にもこだわりました。それらは、背景の中に自然に溶け込んでいるのでわかりづらいのですが、注意してみるといろいろと見つけることができると思います。（＊注10）

Q16 板に張り付いたモンスター、枠組みにはまったモンスター、三角形の金属の笠をかぶったモンスターなど、ある種“拘束されている”格好をしたモンスターがいますが、これらは何かを象徴しているのでしょうか。

伊藤：それぞれで理由は異なりますが、今回、ジェイムスの敵

＊注9
フランシス・ベーコン
（Francis Bacon 1909-1993）。16、17世紀に活躍した同名の哲学者を祖先に持つ、イギリスの名画家。写真をもとに歪んだ顔の肖像を描き、現代人の孤独や不安を表現した。牙をむき出し絶叫する顔や、いびつなまでにゆがめられた肉体など、フランシス・ベーコンの絵には、つねに血のイメージがつきまとう。そして、牙、血液、臓物、筋肉のしなりなど、一貫して動物的なイメージがモチーフになっている。

戸惑い、薄気味悪さといった言葉に象徴される作家である。



＊注10
基本的なゲーム視点ではモンスターが小さく映ってしまうが、真横から出現するシーンなどアップになると、素晴らしい質感を感じることができる。病院編スタート後、2階でエレベーターを降りたときに現れるバブルヘッドナースなどがいい例だ。

であるはずのモンスターですら“拘束されている”印象を持たせたかったというのはあります。“拘束されている”ことで、敵にも何か「不自由さ」を出せる感じがしたのです。ジェイムスと同じように、敵にもなにか原因となるような事象があるかのような……。

また、今回の敵のテーマとして、「ジェイムス対敵の軍団」というような構成ではなく、たとえばアパートにて三角頭がマネキンを弄んでいるように、敵もそれぞれ「個人」であるようにしたかったので、あからさまに「強そう」というデザインは避けるようにした面も、先の理由のひとつにはあります（三角頭は例外ですが)。(＊注11)

Q17 フレッシュリップとメアリーは、姿形が非常に似ているように感じます。さらに、どちらも倒したあとに「ジェイムス……」という呼びかけを聞き取ることができますが、両者の関係、関連性というものはあるのでしょうか。

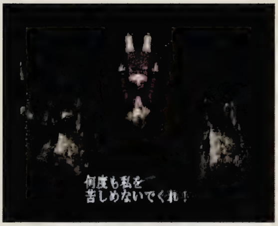
伊藤：フレッシュリップは、メアリー（敵）の前兆的な位置付けでデザインしています。そのため、ジェイムスの中で病床にあったメアリーを強くイメージさせるもの、「ベッドを象徴する格子」「罵る口」「皮膚に表れる症状」、これらの要素をもとにして構成されています。また、「病院内の処置室」というシチュエーションも、かつてメアリーがよく関係していた場所となっています。

最終ボスとして登場するメアリーは、フレッシュリップと同様に、「ベッドを象徴する格子」を備えています。また、逆さ釣りにされているのは、フレッシュリップと同様に、口が身体の下方に向くためと、三角頭に処刑される「マリア」のイメージを重ねているためです。(＊注12)

また、メアリーの顔には、もはや眼球は存在しませんが、それは自分を裏切ったジェイムスが視界に入るのを自ら拒んでいるのかもしれません。そして彼女の姿からは、つねに何かに怯えているかのような、あるいは何かに強く苦しんでいるかのような表情が、ジェイムスの命を奪うときでさえも確認できます。それは、長い闘病生活にて結果的にジェイムスを縛り苦しめた自分への罪悪感とも言えますね。あるいは、ジェイムスの命を奪おうとしつつも完全に割り切れない、自分への苦悩とも。(＊注13)



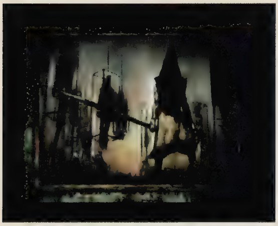
＊注11
拘束されていると言えば、まずフレッシュリップやアブストラクトダディーを連想する。だが、見方によってはライングフィギュアやマンダリンも拘束されているようにも思える。ライングフィギュアは両腕を体内でつないだような形状をしているし、マンダリンは地上に生息することすら許されていない。



＊注12
メアリーが逆さ吊りになっているのは、口が身体の下方に向くためというより、三角頭に処刑されるマリアのイメージのほうがプレイヤーにとっては強い。マリア処刑からすぐメアリーに会うせいもあるが。そのため、あの最終ボスはマリアだと思う人も多いはずだ。



＊注13
このメアリーの表情は、間違いなく本作品で一番印象に残る映像である。



＊注14
ジェイムスのある行為というのは、メアリーの命を絶ったという行為を示している。それに対する罪悪感を具現化したものということは、この物語における三角頭はジェイムス自身であることを意味するのだろう。体格がジェイムスとほぼ同等なのも、これで納得がいく。つまり、ジェイムスは自分自身の幻影におびえ、戦っていたわけだ。



＊注15
サイレントヒルという町を徹底的に作り上げているのは、全体地図を見ることからも納得できる。立ち寄る必要のまったくない、フラワーショップや銀行、郵便局といった施設までも設定し、普通の町の風景を描いているからだ。公言はされていないものの、歴史的背景による全体像を見え隠れさせる点が、確かに怖さの質を高めている。

＊注16
変質的なストーリーや難解な表現、重厚な世界観をテーマに、数々の“考えさせられるホラー映画”を世に送り出してきた鬼

Q18 レッドピラミッドシング（三角頭）の古い写真が資料館に展示されていましたが、彼は昔から存在していたのでしょうか。

伊藤：サイレントヒルの資料館には、無数の死体の吊るされた場所で、濃い霧の中にたたずむ、巨大な槍を抱えた彼の絵が飾られています。しかしそれは、この地で昔行なわれていた、ある風習がモチーフとなっているのです。昔、この地サイレントヒルにて、罪人を処刑する行為が、あまり人の目にふれぬようにと濃い霧の日に丘の上で行なわれていました。その際に、その執行人を守る意味で匿名性を出すために、また、その行為が正義の下で行なわれていることを主張するために、彼らに巨大な兜を被せる決まりがあったのです。今のサイレントヒルにおける赤い三角頭の存在は、ジェイムスのある行為に対する強い罪悪感によって具現化されたものと言えるでしょう。ジェイムスが刑務所の地下の拷問部屋で巨大な鉈を手にしますが、ジェイムスの体格と三角頭のそれがほぼ同等なのも何か関係があるのかもしれません。（＊注14）

Q19 2年半ぶりの続編となったわけですが、『2』のリリースは、前作リリース時から決められていたことなのでしょうか。

今村氏：そうです。前作がリリースされて1カ月ほどの充電期間を経たあと、『サイレントヒル2』の開発がスタートしました。

Q20 そもそも『サイレントヒル』シリーズのコンセプトとは？

今村：世界観に徹底的にこだわるということです。サイレントヒルというひとつの町を緻密に作り上げ、その世界のリアリティを極限まで突き詰めていく。それが怖さの質を高めています。（＊注15）

Q21 『サイレントヒル』という作品が生まれたきっかけは何でしょうか。小説、映画などから受けた影響があるのでしょうか。

今村：企画メンバーにホラー好き、海外ゲーム好き、レトロアドベンチャーゲーム好きなどがいたから、あのような作品にな

ったのだと思います。企画を考えるうえでホラー映画は数多く見ましたが、大きく影響を受けたのはデビッド・リンチの映画ですね。（＊注16）

才映画監督。代表作に「エレファントマン」「ブルーベルベット」「ロストハイウェイ」などがある。

Q22 開発中、いろいろ試行錯誤があったと思いますが（特にストーリー面）、もっとも苦労したことは何でしょうか。

今村：ストーリーを前作の直接の続編にはせず新しく書き下ろそう、と決めて企画をスタートしたのですが、今のシナリオに落ち着くまでに２回ほど方向修正がありました。苦労はありましたが、時間がかかった分、素晴らしく奥の深いシナリオになったと思います。



＊注17
本書14ページでも述べているが、人物の内面を深く読みとれば、分裂症のリサはアンジェラ、内面的激高性のカウフマンはエディー、シェリルの半身であるアレッサは、メアリーの半身であるマリアに通じているという見解もできる。

Q23 主人公の境遇、“たったひとりの家族”という意味で前作とのつながりが伺えますが、それは意図しているものでしょうか。

今村：ゲームの中で家族愛というものを描きたかったのですが、自分の命より大切な対象をひとりに絞ることで、その重みを明確にできるのではないかという意図がありました。また、登場人物のキャスティングにも共通する部分がありますが（死んだ妻、謎の少女、精神を病んだ女性など）、これは意図していたわけではなく、結果としてそうなりました。ただ、ストーリーの特性上、登場人物に女性が多いのは確かです。（＊注17）

Q24 キャラクターデザイン、グラフィック、ムービー、サウンドなどで、今回特に力を入れていたり、工夫をされている部分はどこでしょうか？

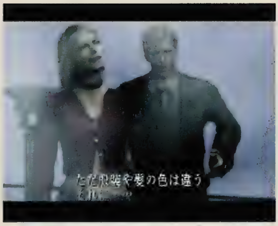
山岡：S-FORCEを取り入れた立体音響による音の恐怖です。自分が本当にサイレントヒルを歩いていて、その臨場感をリアルタイムに感じることができれば……という目標を見事に実現できました。（＊注18）

佐藤：現在アメリカに住んでいるので、キャラクターデザインに関しては白人の頭骨の構造をよく観察しました。また、筋肉などについても、最終的に表現するメインの筋肉を慎重に選び、慎重に3Dに起こしています。そのおかげで体全体、特に顔については、なかなかCGでは見られない、複雑な影を作ることができました。サイレントヒルにおけるキャラクターはヒロイ

＊注18
S-FORCEとはソニー製のサウンドライブラリで、プレイステーション２から出力されるL/R２チャンネルの音声を、ステレオテレビやステレオスピーカーに接続するだけで、立体感のある音声の再生を可能にするバーチャルサウンド技術。S-FORCEが取り込まれているゲームでは、ステレオテレビなどフロント２チャンネルのスピーカーでも、キャラクターの動きに合わせ前後や上下方向の音像定位や音像移動が楽しめる。

ックなものではありませんが、それゆえに深い味わいを出せたと思っています。もちろんリップシンク（唇をセリフに合わせること）や表情の多彩さも今回の特徴だと思っています。（＊注19）

坪山：今回は前回に比べてストーリーを語るようなシーンや典型的なプロローグのようなシーンがなかったので、挿入ムービーや、トレイラームービーでより深い雰囲気を出すのも目標のひとつでした。その結果として、湿った雰囲気を出すことができたと思っています。（＊注20）



＊注19
キャラクターのプロポーションや動きもさることながら、人間味あふれる多彩な表情も本作の見どころとなっている。ローズウォーターパークでマリアと出会ったときのワンシーン。ジェイムスの戸惑いとマリアの微笑、お互いの心情がよくにじみ出ている。



＊注20
棚を押す動作やぬいぐるみから針を取る動作、冷蔵庫を開ける動作など、本作では、本当に細かいところで頻繁にムービーが挿入されている。会話やイベントデモ以外のそういった映像が、臨場感を格段に高めている。

Q25 今作では“ジェイムスの視線”という要素を取り入れていますが、どのような発想から決められたのでしょうか。

今村：グラフィックのリアルさを追求すると、アイテムが背景になじんでしまって見つけにくいというのがありました。キラキラ光らせるのも合わないし、血で目を引くという方法も全部には使えません。そこで主人公の目線がアイテムに行くようにしたのです。前作ではあまりにも見つけにくいアイテムというのが存在し、一部のユーザーを混乱させたようですし。物を見るというリアルなアクション性も生まれ、結果として成功したシステムと言えるでしょう。（＊注21）

Q26 前作に比べ武器、モンスターともに種類が減り、モンスターの攻撃バリエーションも少なくなっています。その意図は？

今村：武器にしろ、モンスターにしろ、世界観が散漫にならないように種類を絞りました。また、本作ではアクション要素より、怖がらせることに主眼を置いています。戦闘は、あくまでストーリーに色を添える演出のひとつであるわけです。ただし、アクションレベル、謎解きレベルを別々に設定し、アクションは得意だけどややこしい謎解きは苦手、あるいはその逆、といったさまざまなプレイヤーに楽しんでもらえるように工夫をしました。（＊注22）

Q27 ところで、パーフェクトを達成するのはかなり困難だと思われますが。

水落：パーフェクトは実際に達成できるので安心して下さい

(笑)。開発中のテストプレイでは、クリア時間の条件(3時間以内)より1時間以上短い時間でパーフェクトが達成できたのを確認しました。パーフェクト達成には、「クリア時間」、「敵の殺害数」、「ジェイムスが受けるダメージ量」あたりがネックになると思われます。クリア時間については、ゲームに慣れてくれば進行や謎解きを1時間半程度で済ませることができますので、残りを戦闘に割り当てることを念頭にプレイすれば3時間以内でクリアできると思います。

Q28 リリースが発表されているX-BOX版は、プレイステーション2版の移植ではなく、別物になるのでしょうか。移植だとしたら、物語の展開やモンスターの追加など異なる要素があるのでしょうか。また、「最期の詩」というサブタイトルの意味は?

今村:基本的にはプレイステーション2版と同じです。ですが、後発のハードだけあってグラフィックのクオリティは高いです。表示もそれに合わせてチューニングしてあります。もちろん、X-BOX版だけの追加要素もあります。この追加要素については、もうしばらく秘密にさせてほしいのですが、サブタイトルの「最期の詩」がヒントになっているかもしれません。

Q29 今後のシリーズの展開について、構想があれば教えて下さい。どのように進化させていきたいとお考えでしょうか。

今村:楽しみにしてくれているファンがいる以上、当然『3』もということになりますが、まだ『2』が終わったばかりで次回作については未定です。今後、続編を作るようなことがあれば、根底を流れるダークな雰囲気はそのままに、ゲームシステムのほうを変えていきたいと思ってます。すべてはみなさんの要望次第ですね。要望が多ければそれに応えていきたいですし。



*注21
確かに、前作のプレイヤーからは、アイテムと背景が見分けにくいといった声も聞こえていた。だが、“ジェイムスの視線”のおかげでアイテムの取りこぼしはほぼ完全になくなったはず。前作のプレイヤーにとっては嬉しいかぎりのシステムだが、それよりも、怖いまでにリアルな、微妙な顔の傾け具合が嬉しいかぎりだ。わざとアイテムを通り過ぎて、傾け度合いの変化を楽しんだりもしてしまう。



*注22
本作はいわゆるアクションアドベンチャーのゲームだが、アクション部分とアドベンチャー部分を別々にレベル設定できる作品は極めて少ない。同系統作品の今後のプレイスタイルに影響を与える、画期的な発想と言える。

開発スタッフ　プロフィール

今回、コメントをいただいたスタッフのプロフィールをまとめて紹介する。いちばん気に入っているキャラ、シーンについてもコメントしていただいた。

今村哲裕
プロデューサー

『サイレントヒル2』開発のすべてを統括。
一番気に入っているキャラ：アンジェラ。
一番気に入っているシーン：塀の上のローラ。

坪山優史
ディレクター

企画、ディレクション、デザインを担当。
一番気に入っているキャラ：キャラではセクシー・マリア。モンスターは這うライングフィギュア。すべて気に入っている。

大和久宏之
シナリオライター

『サイレントヒル2』独特の文学的な言い回しはすべて大和久氏の手によるもの。
一番気に入っているキャラ：エディー、それも後半の少し危なくなった方の。
一番気に入っているシーン：冷凍庫でエディーが「死体になっちまえば同じだ。ただのデブより価値がねえ」と語るところです。

伊藤暢達
アートディレクター

企画、モンスターデザイン／モデリング／モーション、プレイアブルキャラモデルを担当。
一番気に入っているキャラ：キャラはエディー、モンスターではライングフィギュアが気にいっています。
一番気に入っているシーン：エンディングはもちろんですが、その他に、冒頭の「駐車場」（湖を一望できる箇所）が好きです。

村越卓
ドラマディレクター

ドラマパートのディレクションを担当。
一番気に入っているキャラ：マリア（セクシーなところが）。
好きなシーン：ジェイムスが刑務所の地下で鉄格子越しにマリアと再会するシーン。マリアの中にメアリーが見え隠れするところ。

水落勇樹
チーフプログラマー

プレイヤーキャラクター、戦闘などを担当。チームでただひとり★10個を達成。
一番気に入っているキャラ：愛着があるのでジェイムスですね。
一番気に入っているシーン：病院にて、ローラがクマのぬいぐるみをいじっているイベントで、ジェイムスとの会話が始まる前に「アー」って変な声を出したときがかわいくて好きです。

佐藤隆善
CGIディレクター

キャラクターデザイン、CGIを担当。
一番気に入っているシーン：鉄格子ごしにマリアがジェイムスに話しかける所。シーンラストのSee? I'm realのラインを中心に、一連のセリフすべてに私の手も入っているし、映像、内容ともに大変気に入っている。

山岡晃
サウンドディレクター

音楽、効果音のすべてを制作、指揮。
一番気に入っているキャラ：クリーパー。
一番気に入っているシーン：最初の怪物に出会ったときのジェイムスの驚愕シーン。



Chapter 8 : Essential data

データ便覧

プレイしながら片手で参照するのに便利な、ゲームの必須データをここに集約した。2周目以降のプレイなら、巻末のフローチャートだけでも十分頼りになるはずだ。



武器データ

登場する武器は、隠し武器を含め全８種類。それぞれの特性を理解することが重要だ。



木材

Timber

入手場所：サウスヴェイル東地区、Vachss Rd.突き当たり→38ページ
攻撃力：
振り回し攻撃：100pts（初回時）80pts（連続ヒット時）
振り下ろし攻撃：140pts
距離：70cm

プレイヤーが最初に入手する、初歩的な打撃系武器。大きく振りかぶって強打する振り下ろし攻撃（アクションボタンを軽く押す）と、左右になぎ払う振り回し攻撃（アクションボタンを強く押す）を繰り出すことができる。ダメージは小さいが、攻撃に入るまでのモーションが比較的短いので使いやすい。特に、振り回し攻撃は歩きながらの構え、攻撃ができ、屋外ではその状態で走行することも可能。ハンドガンが登場すると利用価値は下がるが、序盤では十分に頼もしい武器だ。ガードを駆使して、銃器の弾を節約するために使っていくのもいい。



◀２種類の攻撃方法をうまく使い分けるのがポイント



▶ライングフィギュアやマネキンなら、連打で一気に倒せる



ハンドガン

Hand gun

入手場所：東側アパート、301号室→45ページ

攻撃力：120pts
射程：15m

ストーリー序盤で手に入る、装填数10発の小型銃器。威力は小さいが連射性に優れている。また、歩行や走行時の状態から撃つまでのモーションが全武器中最速なので、とっさの事態にも対応できるのが頼もしい。さらに、屋内外を問わず、構えたままの歩行、走行もできる。銃器の弱点である、敵が複数いる場合に照準を合わせにくい点と、全弾撃ち尽くしたあとのリロードモーションを持ってはいるが、それを補って余りある使い勝手のよさを誇る。弾も頻繁に手に入るため、多少は無駄弾を撃っても問題ないだろう。安心してゲーム終盤まで使うことができる。



◀リロードモーションは、隙が少ないのでそれほど苦にならない



▶射程距離はやや短めなので、ある程度引きつけてから攻撃を



鉄パイプ
Steel pipe

入手場所：町の西地区、ガソリンスタンド →57ページ
攻撃力：
突き刺し攻撃：130pts
振り下ろし攻撃：160pts
振り回し攻撃：120pts（初回ヒット時）96pts（連続ヒット時）
距離：108cm

リーチに秀でた打撃系武器。突き刺し攻撃（アクションボタンを軽く押す）と、上段から強打する振り下ろし（アクションボタンを強く押す）を行なうことができる。またアクションレベルがHARDの場合のみ、振り回し攻撃（ダッシュボタン＋アクションボタン）が可能。モーションスピードは木材に劣るが、リーチや攻撃力はこちらの方が優れており、総合的に優れた打撃武器と言える。



◀木材より広い攻撃範囲とハンドガンより高い攻撃力を兼備。銃器の弾を節約するならこれ







▶構えたままの歩行が可能だが、木材のように走行はできない。屋内で活用しよう

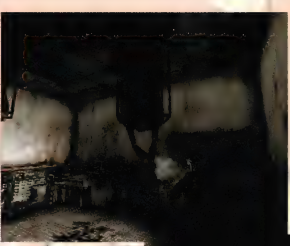


ショットガン
Shot gun

入手場所：病院２階、女性ロッカールーム →63ページ

攻撃力：100pts（１発あたり）
距離：10m

一度の射撃で広範囲に複数の弾を射出する、装填数６発のショットガン。敵との距離が近いほど威力が増し、逆に離れると減少する特性を持つ。そのため、敵が密集している場所でこそ本領を発揮させることができる。また、次弾を撃つときに弾装填モーションが入るため、連射性能は低め。対ボス戦などをメインに使用するのがいいだろう。構えたままの歩行は可能だが、走行は不可だ。



◀複数弾射出の特性を最大に活かすには、ヒット＆アウェイで攻めるのがベストな戦法







▶敵が密集するACTION LEVEL HARDでは、非常に貴重な戦力。無駄弾は控えていきたい



狩猟用ライフル

Hunting rifle

入手場所：
刑務所、武器庫→82ページ

攻撃力：500pts
距離：18m

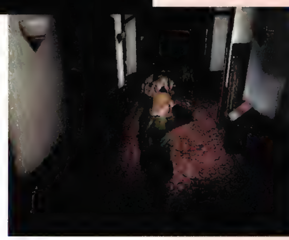
ゲーム終盤の刑務所で手に入る、装填数4発のライフル。射程距離と1発あたりの攻撃力は非常に優れ、敵を貫通する能力も持っているが、連射性は極めて低い。攻撃時の硬直時間も長いため通常の使用には向かず、対ボス戦の専用武器と言える。ただし、入手できる弾数が少ないため、無駄撃ちにはくれぐれも注意が必要。なお、構えた状態での走行、歩行ともに不可能になっている。



◀並の敵なら、1発で仕留めるほどの破壊力。終盤で大活躍！







▶硬直時間に反撃を受けないよう、遠距離からの射撃がベスト



大鉈

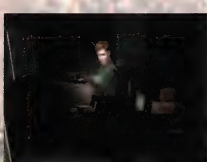
Big hatchet

入手場所：迷宮地下、拷問部屋→87ページ
攻撃力：
振り回し攻撃：600pts（初回ヒット時）300pts、150pts、75pts（連続ヒット時）
振り下ろし攻撃：1000pts（初回ヒット時）500pts、250pts、125pts（連続ヒット時）
距離：145cm

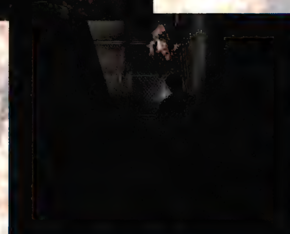
敵のレッドピラミッドシングも所持する、最強の打撃系武器。横に切り裂く振り回し攻撃（アクションボタンを軽く押す）、上段から強打する振り下ろし攻撃（アクションボタンを強く押す）ともに絶大な攻撃力を誇る。だが、どちらも攻撃を繰り出すまでに多大な時間を要するため、実用性に乏しいのが残念。また、装備するだけで、極端に移動スピードが下がってしまう。



◀攻撃モーションの大きさを、長いリーチでうまくカバーする戦い方が必要。隙を見せるな







▶狭い通路でレッドピラミッドシングの追跡を切り抜け、ようやく入手することができる



チェーンソー

Chain saw

入手場所：
サウスヴェイル東地区、墓場から町へと続く道（２周目以降）→39ページ
攻撃力：
振り回し攻撃：250pts（初回ヒット時）125pts、62.5pts、31.25pts（連続ヒット時）
突き刺し攻撃：300pts（初回ヒット時）150pts、75pts、37.5pts（連続ヒット時）
距離：105cm

一度クリアした後、次回以降のプレイにて出現する打撃系武器。横に切り裂く振り回し攻撃（アクションボタンを軽く押す）、上段から強斬する振り下ろし攻撃（アクションボタンを強く押す）の２種類の攻撃方法を持ち、単発での威力は大鉈に劣るものの、連続ヒットを狙いやすいのが心強い。ただし、攻撃のモーションは非常に大きいため、大鉈と同じように慎重に使っていきたい。



◀構えると同時に、エンジンをかけるモーションが発生。敵から離れた位置で構えておこう







▶振り回し攻撃は、振り切るまでに時間がかかる。敵の目前で空振りすると危険なので注意

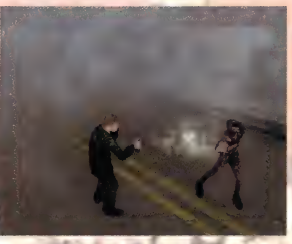


ハイパースプレー

Hyper spray

入手場所：
サウスヴェイル東地区、Saul St.西隅のキャンピングカー内（112ページの出現条件参照）→38ページ
攻撃力：
1/60秒につき1pts
距離：０～２ｍ

一度クリアした後、次回以降のプレイにて出現する特殊武器。ダメージ自体は微々たるものだが、追加効果を与えられる点が大きな魅力だ。効果はスプレーの色によって異なり、それは前回のプレイで得たRESULTポイントに応じて決定される。最大ポイント獲得で出現する緑色のスプレーは、すべての敵を一撃で倒すという凄まじい威力を発揮！



◀長時間使用するとカラになるが、199回までは中身が自動補充される

色	リザルトポイント	効　果	効果のある敵
紫	15以下	敵を少しの間ひるませるほか、クリーパーは一撃死、マネキンは同士討ちを始める。また、メアリーが放つ虫を追い払う。	すべての敵
白	16～79	敵を少しの間ひるませる。クリーパーにヒットすると一撃死になり、メアリーが放つ虫を追い払うことも可能。	L Mn N C
黄	80～99	敵を少しの間ひるませるほか、クリーパーは一撃死、マネキンは同士討ちを始める。また、メアリーが放つ虫を追い払う。	L Mn N C
緑	100	すべての敵を一撃死させることが可能。レッドピラミッドシングでさえも一噴きで倒すことができる。	すべての敵

※フレッシュリップ、マンダリン、這っているアブストラクトダディーなど当たらない敵もいます

L ライングフィギュア　Mn マンダリン　N バブルヘッドナース　C クリーパー

アイテムデータ

ここでは、ゲームの鍵を握る豊富なアイテムを紹介。取り逃しには要注意。

弾丸アイテム

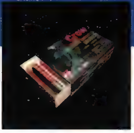
ゲーム中に登場する弾丸アイテムはハンドガン、ショットガン、狩猟用ライフルの合計3種類。どの弾丸も、部屋の中だけでなく道端や階段などゲーム中のいたるところに置かれているので、気になった場所は注意深くチェックしてみよう。ちなみに、それぞれの弾丸とも999発以上取ることはできない。

ハンドガンの弾



ハンドガンの弾は、ゲーム中にもっとも多く入手できる弾丸アイテム。箱に入った形で、マップのいたる場所に置かれている。箱には10発分の弾が入っており、ハンドガンにリロードすることで使うことが可能。ハンドガンの装填数10発を撃ち尽くすと、次の10発は自動的に装填される。

ショットガンの弾



ショットガンに使用する弾丸で、ハンドガンの弾ほどではないが、ゲーム中盤以降に比較的多く入手することが可能。ハンドガン同様、箱に入った形でマップ上のさまざまな場所に置かれている。1箱に6発分の弾が入っており、ショットガンの装填数6発を撃ち尽くすと、自動的に次の6発が装填される。

狩猟用ライフルの弾



狩猟用ライフルに使用する弾丸。1箱に4発入っており、弾丸アイテムの中では入手数はもっとも少ない。狩猟用ライフルはボス戦で必須となる武器のため、普段はできるだけ温存しておくのがベスト。狩猟用ライフルの装填数4発を撃ち尽くした場合、他の弾と同様、自動的に次の4発が装填される。

回復アイテム

ゲーム中では、栄養ドリンク、救急キット、アンプルの3種類の体力回復アイテムが用意されており、弾丸アイテムと同じくマップのいたるところに置かれている。使用すると種類に応じた量の体力が回復するが、アンプルだけは体力回復に加え、息切れの動作を一定時間防ぐ効果も持っている。

栄養ドリンク



栄養を補給し、体力を回復させるドリンク剤。ひとつ使うごとにジェイムスの体力を25％回復させる。頻繁に手に入るため、惜しみなく使っていっても問題ないはずだ。回復アイテムの中では効果はもっとも小さいが、栄養ドリンクをこまめに使い、ダメージが蓄積するのを防いでいきたい。

携帯用救急キット



傷を治療し体力を回復させる、持ち運び可能な小型救急キット。ひとつ使うごとに、ジェイムスの体力を50％回復させる。栄養ドリンクほどではないが、比較的多く入手することができる。ただし多用できるほどの余裕はないので、普段は栄養ドリンクに頼り、大きなダメージを受けたときに携帯用救急キットを使うといいだろう。

アンプル



痛みを鎮静化し、体力を回復させるアンプル剤。ひとつ使えば、ジェイムスの体力を一気に全快させることができる。また、10分間の息切れ防止効果を得ることも可能。ストーリー中盤以降に登場するが、ゲーム中での入手数は極めて少ない。手強いボス戦に備えて、できるだけ温存していくように心がけよう。

イベントアイテム

ゲーム中には、実に数多くのイベントアイテムが登場する。ここでは、ゲーム中のイベントアイテムを写真入りで紹介。使用場所や入手方法なども付記してあるので、プレイをするときの参考にしてもらいたい。



▲イベントアイテムは、ひとつたりとも欠けてはゲームが進行しない

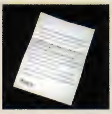
メアリーの写真



●入手場所：
初めから持っている
●使用場所：
なし

メアリーがまだ元気だった頃の写真

メアリーからの手紙



●入手場所：
初めから持っている
●使用場所：
なし

封筒にメアリーの名が書かれている手紙

ラジオ



●入手場所：
サウスヴェイル東地区、Vachss Rd.の突き当たり
●使用場所：
常時使用可能

小型ラジオ。怪物が寄るとノイズが鳴る

アパートの門の鍵



●入手場所：
サウスヴェイル東地区、Martin St.の突き当たり
●使用場所：
東側アパート正面の門

アパート名が書かれた紙の付いている鍵

ライト



●入手場所：
東側アパート、205号室
●使用場所：
常時使用可能

容易にオン／オフの操作が可能なライト

アパート202号室の鍵



●入手場所：
東側アパート、208号室
●使用場所：
東側アパート、202号室

上部に202と書かれている鍵

時計の鍵



●入手場所：
東側アパート、202号室
●使用場所：
東側アパート、208号室

頭の部分に小さな時計がついている鍵

中庭の鍵



●入手場所：
東側アパート、307号室
●使用場所：
東側アパート1階のホール

1階のホールから中庭に出る扉の鍵

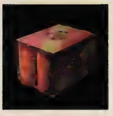
非常階段の鍵



●入手場所：
東側アパート3階廊下
●使用場所：
東側アパート、2階廊下西端の非常口

廊下から非常階段に通じる扉の鍵

缶ジュース



●入手場所：
東側アパート、107号室の前
●使用場所：
東側アパート、2階のダストシュート

6本入りの缶ジュース。賞味期限切れ

コイン《蛇》



●入手場所：
東側アパート、中庭のプール
●使用場所
西側アパート、105号室

囚人の姿が描かれた2～3cmのコイン

コイン《老人》



●入手場所：
東側アパート、入り口横のゴミ捨て場
●使用場所
西側アパート、105号室

老人の顔が描かれた2～3cmのコイン

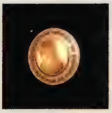
アンジェラの包丁



●入手場所
西側アパート、109号室
●使用場所
なし

アンジェラから預かった包丁

コイン《囚人》



●入手場所：
西側アパート、109号室
●使用場所
西側アパート、105号室

囚人の姿が描かれた２～３cmのコイン

ライン家の鍵



●入手場所：
西側アパート、105号室の机の中
●使用場所：
西側アパート、209号室

デビットおじさんに預けた209号室の鍵

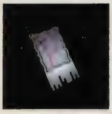
アパート階段の鍵



●入手場所：
西側アパート、208号室
●使用場所：
西側アパート２階、北側階段の扉

「北側階段」と書かれている鍵

紫牡牛の鍵



●入手場所：
病院１階、書類保管室
●使用場所：
病院３階、S14病室

紫色で牡牛が描かれている鍵

曲がった針



●入手場所：
病院２階、女性ロッカールーム
●使用場所：
病院３階、シャワールーム

錆びついて、曲がった縫い針

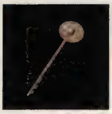
診察室の鍵



●入手場所：
病院２階、男性ロッカールーム
●使用場所：
病院１階、診療室

タグに「診察室」と書かれている鍵

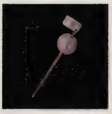
ラピスの眼の鍵



●入手場所：
病院２階、M2病室
●使用場所：
病院３階、S14病室

虹彩の部分にラピスがはめ込まれた鍵

屋上の鍵



●入手場所：
病院３階、S3病室
●使用場所：
病院管理棟階段

管理棟から屋上に上がるための鍵

髪の毛



●入手場所：
病院３階、S14病室
●使用場所：
病院３階、シャワールーム

箱に保管されていた、長い茶色の髪の毛

エレベーターの鍵



●入手場所：
病院３階、シャワールーム
●使用場所：
病院３階、病室棟エレベーター

「病室棟エレベーター」とタグがついた鍵

乾電池



●入手場所：
病院（裏）２階、Ｍ６病室
●使用場所：
資料館第３層、小部屋１

ライトに使われているものと同じ乾電池

地下倉庫の鍵



●入手場所：
病院（裏）２階、Ｍ６病室
●使用場所：
病院（裏）、地下倉庫

奇妙な絵が描かれた壁の中にある鍵

銅の指輪



●入手場所：
病院（裏）、地下倉庫
●使用場所：
病院（裏）３階、病院棟階段

クモの絵が彫られている銅製の指輪

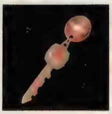
鉛の指輪



●入手場所：
病院（裏）２階、デイルームの冷蔵庫
●使用場所：
病院（裏）３階、病室棟階段

醜く膨れた顔が彫られている鉛製の指輪

病院玄関の鍵



●入手場所：
病院（裏）１階、院長室
●使用場所：
病院（裏）１階、病院玄関

１階の院長室で入手した病院玄関の鍵

スパナ



●入手場所：
サウスヴェイル東地区、Lindsey St.の民家前
●使用場所：
ローズウォーターパーク、聖女の女神像の裏

ナット・ボルトを回すのに用いる工具

青銅製の古い鍵



●入手場所：
ローズウォーターパーク、聖女の像の裏
●使用場所：
Nathan Ave.北西、資料館入り口

青銅製の古めかしい感じのする鍵

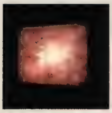
螺旋文字の鍵



●入手場所：
資料館第3層・小部屋1
●使用場所：
資料館第3層・小部屋2

文字が螺旋状に書かれた筒が付いた鍵

飽食豚の銘板



●入手場所：
刑務所、食堂奥のテーブル
●使用場所：
刑務所、広場中央の処刑台

表面に「飽食豚」が描かれた金属製の板

ろう人形



●入手場所：
刑務所、南側独房の右から2番目の独房
●使用場所：
刑務所、西側廊下奥の床

独房に置いてあったろう人形

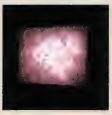
誘惑する女の銘板



●入手場所：
刑務所、特別個人房のシャワールーム
●使用場所：
刑務所、広場中央の処刑台

表面に「誘惑する女」が描かれた金属製の板

虐げる者の銘板



●入手場所：
刑務所、北側独房の左から4番目の独房
●使用場所：
刑務所、広場中央の処刑台

表面に「虐げる者」が描かれた金属製の板

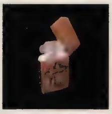
蹉跌



●入手場所：
刑務所、広場の扉
●使用場所：
刑務所、西側廊下奥の床

馬の蹄につける金具

オイルライター



●入手場所：
刑務所、面会室2
●使用場所：
刑務所、西側廊下奥の床

火力の強い金属製のライター

ニッパー



●入手場所：
迷宮、キューブ部屋の電源ボックス
●使用場所：
迷宮、1階の廊下

針金・電線を切断するための工具

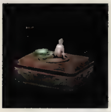
冤罪者の鍵



●入手場所：
迷宮、死体部屋
●使用場所：
迷宮、1階の廊下

冤罪で処刑された人が残した鍵

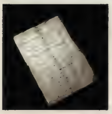
人魚姫のオルゴール



●入手場所：
ホテル、庭にある噴水の縁
●使用場所：
ホテル1階、ロビーの大オルゴール

人魚姫の人形がついているオルゴール

ローラの手紙



●入手場所：
ホテル1階、レストラン
●使用場所：
なし

メアリーがローラへ渡すはずだった手紙

魚の鍵



●入手場所：
ホテル1階、レストランのテーブル
●使用場所：
ホテル2階、クロークルーム

魚のキーホルダーがついている鍵

シンナー



●入手場所：
ホテル地下、エレベーター内
●使用場所：
ホテル、202号室

小さな缶に入ったシンナー

ホテル312号室の鍵



●入手場所：
ホテル1階、受付のキーボックス
●使用場所：
ホテル、312号室

ロビーの受付にあった312号室の鍵

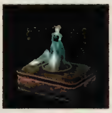
ホテル204号室の鍵



●入手場所：
ホテル2階、クロークルーム
●使用場所：
ホテル2階、204号室

クロークの鞄にあった204号室の鍵

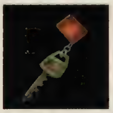
灰被り姫のオルゴール



●入手場所：
ホテル2階、202号室
●使用場所：
ホテル1階、ロビーの大オルゴール

灰被り姫の人形がついているオルゴール

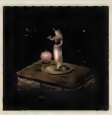
従業員用エレベーターの鍵



●入手場所：
ホテル2階、204号室
●使用場所：
ホテル2階、従業員用エレベーターホール

エレベーター・従業員用のタグ付きの鍵

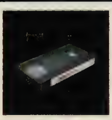
白雪姫のオルゴール



●入手場所：
ホテル1階、常温室
●使用場所：
ホテル1階、ロビーの大オルゴール

白雪姫の人形がついているオルゴール

ビデオテープ



●入手場所：
ホテル1階、事務室
●使用場所：
ホテル3階、312号室

3年前、ホテルに忘れたビデオテープ

缶　切



●入手場所：
ホテル1階、事務室
●使用場所：
ホテル地下、調理室

缶詰を開けるための道具

バーの鍵



●入手場所：
ホテル地下、ボイラー室
●使用場所：
ホテル地下、バー

ホテル地下のバーから廊下に出る扉の鍵

電　球



●入手場所：
ホテル地下、調理室
●使用場所：
ホテル地下、バー

バーの調理室で缶に入っていた電球

ホテルの階段の鍵



●入手場所：
ホテル1階、ロビーの大オルゴール
●使用場所：
ホテル、3階に上がる客用階段

オルゴールを正しく鳴らすと取れる鍵

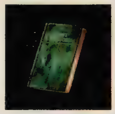
白の香油



●入手場所：
西側アパート、105号室のキッチン（2周目以降）
●使用場所
なし

ガラス瓶に入った白く濁った香油

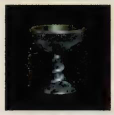
書『失われた記憶』



●入手場所：
ガソリンスタンド、奥のロッカー（2周目以降）
●使用場所
なし

町の伝承や歴史について書かれている

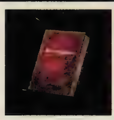
黒曜石の酒杯



●入手場所：
資料館、展示室横の部屋（2周目以降）
●使用場所
なし

黒曜石で作られた古めかしい杯

書『赤の祭祀』



●入手場所：
ホテル（後半）2階、図書室の本棚（2周目以降）
●使用場所
なし

ある古き神について書かれている。作者不詳

？？？



●入手場所：
？？？
●使用場所
？？？

？？？

使用機会のないアイテムについて

メアリーの写真、メアリーからの手紙、アンジェラの包丁、ローラの手紙の4アイテムは、ストーリー上で手に入る特別なアイテム。実際に使用する機会はないが、Examineコマンドで調べることでエンディング分岐に関わってくる。また、螺旋文字の鍵などの例外を除き、鍵は対応する扉を開けるときに自動的に使用される仕組みになっている。

全エンディング対応 完全フローチャート

スタートからエンディングまでの全フローチャートを、一挙に完全掲載。2周目以降のプレイは、時間短縮のためにこのチャートを参考にしてほしい。

[サウスヴェイル東地区]

1 展望台
車内でサイレントヒルの地図を入手。トルーカ湖方面へ

A 展望台 [Maria end point -1]
「メアリーの写真」「メアリーの手紙」を何度か調べる

2 墓場
アンジェラと会話後、墓場を抜けてWiltse Rd.を直進

B 森の中 [隠し武器]
丸太に刺さっているチェーンソーを入手

3 Sanders St.
モンスターの血痕を追いかけ、Vachss Rd.を北方向に

4 Vachss Rd.
モンスターと初戦闘。木材とラジオを入手

5 Saul St.
西端のキャンピングカー内でバーの位置を知る

C Saul St. [隠し武器]
西端のキャンピングカー内でハイパースプレーを入手

6 バー・ニーリィーズ
？の位置とアパートの位置を地図から調べる

7 Martin St.
突き当たりの死体からアパートの門の鍵を入手

8 Katz St.
金網に沿ってKatz St.を進み、アパートの門を開ける

[東側アパート]

1 玄関口
左の壁に貼ってある東側アパートの地図を入手

2 2階・205号室
マネキンに添えられているライトを入手

3 3階廊下
鉄格子越しに鍵に手を伸ばすとローラが登場

4 3階・301号室
ショッピングカートの中からハンドガンを入手

5 2階廊下
曲がり角で人の悲鳴を聞いたあと、悲鳴のした北側へ

6 2階・208号室
椅子に座っている死体発見。棚から202号室の鍵を入手

7 2階・202号室
蝶が飛び交うベッドルームの壁穴から時計の鍵を入手

8 2階・208号室
時計の盤面を開け、9時10分15秒に針を合わせて横に動かす

9 3階・307号室
三角頭登場後、クローゼットから中庭の鍵を入手

10 3階廊下
鉄格子の側で、ローラに蹴られた非常階段の鍵を入手

11 3階東側階段
東側の階段を利用して1階まで降りる

12 1階・107号室
扉の前で缶ジュースを入手。玄関から外に出て西側の玄関へ

13 1階廊下
西側の玄関を入ったら正面に進み、中庭に続く扉を開ける

14 中庭
プールの中に降り立ち、コイン《蛇》を入手

15 1階・101号室
トイレで吐くエディーとの会話を済ませる

16 1階中央階段
玄関近くにある中央の階段を利用して、2階へ向かう

17 ランドリールーム
奥のダストシュートに、手に入れた缶ジュースを投下

18 ゴミ捨て場
外に出て、ゴミ取り出し口からコイン《老人》を入手

19 2階非常階段
扉を開け、西側アパートへ移る

[西側アパート]

1 2階・203号室
トイレの便器から数字のメモを入手

2 2階・203号室
数字のメモを頼りに、隣の部屋の小さな金庫を開ける

3 2階階段
扉を開け、すぐ左の壁で西側アパートの地図を入手

4 1階・109号室
アンジェラ自殺未遂デモ後、台上でコイン《囚人》を入手

A 1階・109号室 [In water end point +1]
アンジェラから預かった包丁を調べる

5 1階・105号室
机に3枚のコインをはめ、ライン家（209号室）の鍵を入手

B 1階・105号室 [Rebirth end point +1]
特殊アイテム、白の香油を入手

6 2階・209号室
窓の外に出て、ベランダをつたって208号室へ移る

7 2階・208号室
ベッドの上からアパート階段の鍵を入手

8 2階・209号室
208号室からベランダをつたって209号室に戻り、廊下へ

9 2階・アパート階段
扉のすぐ先の踊り場で、レッドピラミッドシングと戦闘

10 2階・アパート階段
レッドピラミッドシングとの戦闘終了後、1階へ降りる

[サウスヴェイル西地区]

1 アパート裏路地
路地を北へ抜けていくと、ローラが登場して会話

2 ローズウォーターパーク
中央北側、湖の近くでマリアと遭遇。以後マリアが同行

A ローズウォーターパーク出口 [Leave end point -1]
東に進み、マリアに「ホテルはこっちじゃない」と注意される

3 ガソリンスタンド
車のボンネットに刺さっている鉄パイプを入手

B ガソリンスタンド [Rebirth end point +1]
特殊アイテム、書『失われた記憶』を入手

4 Nathan Ave.
西隅の路上、死体の側でボウリング場の位置を知る

5 ボウリング場
エディー＆ローラの会話デモ。エディーに話しかける

D ボウリング場出口 [Maria end point -1]
西に進み、マリアに「そっちじゃない」と注意される

6 ボウリング場裏路地
ローラを追いかけ、裏路地を突き当たりまで移動

7 劇場裏路地
突き当たり手前にある左の扉を調べると、マリアが扉を開ける

8 劇場
劇場内を道なりに通過し、Carroll St.へ出る

9 Carroll St.
Carroll St.を南下し、ローラのあとを追って病院へ

[病院]

1 玄関
玄関側の壁に貼ってある病院の地図を入手

2 1階・オフィス
奥の書類保管室に移動し、紫牡牛の鍵を入手

3 2階・女性ロッカールーム
ぬいぐるみに刺さった曲がった針とショットガンを入手

4 2階・男性ロッカールーム
白衣のポケットから診察室の鍵を入手

5 1階・診察室
診察室の鍵を使って入り、奥の医師控え室へ移動

6 1階・医師控え室
ホワイトボードで3階病室棟扉の暗証番号を発見

7 2階・処置室
宝箱にかけられた押しボタン錠の暗証番号を入手

8 2階・M2病室
小さな棚の引き出しから、ラピスの眼の鍵を入手

9 3階病室棟扉
ホワイトボードで発見した暗証番号で開ける

10 3階・S3病室
マリアと別離後、テーブルから屋上の鍵を入手

A 3階・S3病室 [Maria end point +1]
マリアと別れたあとに、一度部屋を出て再び会いに行く

B 屋上 [In water end point +1]
病院の屋上に落ちている日記を読む

11 屋上
奥まで行ったあとに金網まで戻り、三角頭に突き落とされる

12 特別治療室
左から２番目の部屋でシリンダー錠の番号を入手

13 3階・S14病室
４種類の鍵をすべて外し、宝箱を開けて髪の毛を入手

14 3階・シャワールーム
髪の毛と曲がった針を合体させ、エレベーターの鍵を入手

15 3階病室棟エレベーター
エレベーターの鍵を使い、エレベーターを使用可能に。１階へ

16 1階・C2病室
ローラとの会話デモ。会話後、処置室に強制移動

17 1階・処置室
３体のフレッシュリップと戦闘。戦闘終了後、病院（裏）に突入

[病院（裏）]

1 2階・M6病室
はがれた壁から、地下倉庫の鍵と乾電池を入手

2 地下倉庫
血のついた棚を右横に動かしてマリアと合流

3 地下倉庫下層
地下倉庫の隠しはしごを降り、下層で銅の指輪を入手

4 病室棟エレベーター
クイズアナウンスを聞き、正解を考えておく

5 2階・デイルーム
マリアと一緒に冷蔵庫を開け、中から鉛の指輪を入手

6 3階・倉庫
箱にクイズの正解を入力すると、賞品の箱が出現

7 3階・病室棟階段
扉の女性に、銅の指輪と鉛の指輪をはめて鍵を開ける

8 地下廊下
三角頭の追跡を振り切り、エレベーターに乗り込む

9 1階・院長室
病院玄関の鍵を入手。スパナ、聖女の像、資料館の位置判明

[サウスヴェイル（夜）]

1 Saul St.
東側突き当たりに開いた通路を通り、サウスヴェイル東地区へ

2 Lindsey St.
レストランの二軒隣、民家の玄関前で手紙とスパナを入手

A バー・ニーリィーズ [In water end point +1]
壁に書かれた「メアリーに会いたいならば……」の文章を読む

3 Katz st.
アパートの前の壁の扉を開け、サウスヴェイル西地区へ

4 ローズウォーターパーク
聖女の像の裏を掘り、スパナで青銅製の古い鍵を入手

[資料館]

1 展示室
展示室の壁の割れ目から続く長い階段を下り、地下へ向かう

A 展示室 [Rebirth end point +1]
特殊アイテム、黒曜石の酒杯を入手

2 第2層・穴部屋
部屋全体に広がった、大きな穴から飛び降りる

3 第3層・井戸
他の部分と異なる特殊な壁を探し、武器で攻撃して壊す

4 第3層・小部屋1
螺旋文字の鍵を入手。乾電池でライトを復活させる

5 第3層・小部屋2
床の扉で螺旋文字の鍵を使い、さらに地下へ飛び降りる

[刑務所]

1 1階・食堂
奥のテーブルに置かれた飽食豚の銘板を入手

2 1階・東側廊下
食堂から向かって２番目の机上から刑務所の地図を入手

3 1階・独房南ブロック
上部、右から２番目の牢屋でろう人形を入手

4 1階・独房北ブロック
下部、左から４番目の牢屋で虐げる者の銘板を入手

5 1階・特別個人房
シャワールームの床に落ちている、誘惑する女の銘板を入手

6 1階・広場
処刑台の前面に３枚の銘板をはめ込むと、扉に蹄鉄が出現

7 1階・面会室2
西側の扉から入り、オイルライターを入手

8 1階・武器庫
壁にかかっている狩猟用ライフルを入手

9 1階・西側廊下
床の蓋に、蹄鉄、オイルライター、ろう人形を合体使用

10 地下1階
死体安置所の部屋の奥にある穴から飛び降りる

11 地下2階
扉を開けると広がっている、大きな穴から飛び降りる

12 地下3階
エレベーターに乗り込むと扉が閉まり、下へと動き出す

[迷　宮]

1 地下・拷問部屋
レッドピラミッドシングの装備していた大鉈を奪取

2 1階・キューブ部屋
顔型キューブを回転させ、奥の部屋に通路を出現させる

3 地下・牢獄部屋
鉄格子越しに、死んだはずのマリアと会話

4 1階・キューブ部屋
電源ボックスに出現したニッパーを入手

5 1階廊下
ニッパーで通路のワイヤーを切断し、先のはしごを降りる

6 1階廊下
アンジェラと会話後、アブストラクトダディーと戦闘

7 1階・死体部屋
6体ぶらさがる、死体の顔に貼られた罪状を覚える

8 1階・ロープ部屋
壁に書いてある文章に従い、唯一の冤罪者のロープを引っ張る

9 1階・死体部屋
死体のあった場所に落ちている冤罪者の鍵を入手

10 1階廊下
冤罪者の鍵で手錠を外し、鉄格子を開ける

11 地下・牢獄部屋
すでに息絶えてベッドに横たわるマリアと再会する

A 地下・牢獄部屋 [Maria end point +1]
マリアの死体と再会後、さらに部屋に何度も入ろうとする

12 地下墓地
"ジェイムス"と書かれた墓石の前にある、穴から飛び降りる

13 冷凍庫
エディーとの再会後、2回にわたり暴走したエディーと戦闘

14 ボート乗り場
ボートに乗り込み、ホテルの明かりを目指して漕ぐ

[ホテル（前半）]

1 庭
噴水の縁に置かれた人魚姫のオルゴールを入手

2 裏玄関口
入ってすぐ左の壁で、ホテルの地図（客用）を入手

3 1階・レストラン
ピアノに近づくとローラ登場。テーブルから魚の鍵を入手

4 1階・受付
受付の中のキーボックスから312号室の鍵を入手

5 地下エレベーター
エレベーター内の床に落ちているシンナーを入手

6 2階・クロークルーム
魚の鍵を使い、アタッシュケースから204号室の鍵を入手

7 2階・204号室
従業員用エレベーターの鍵を入手後、崩れた壁から202号室へ

8 2階・202号室
暗証番号を入力し、トランクから灰被り姫のオルゴールを入手

9 2階・従業員用エレベーターホール
棚に荷物をすべて預けてから、エレベーターで1階へ

10 1階・廊下
エレベーター前、左の壁でホテルの地図（従業員用）を入手

11 1階・常温室
リンゴやかぼちゃの山から、白雪姫のオルゴールを入手

12 1階・事務所
開かれた金庫からビデオテープと缶切を入手

13 地下・ボイラー室
バルブに引っかかっているバーの鍵を入手

14 地下・調理室
缶切で缶詰めを開け、中身の電球を入手。奥の扉からバーへ

15 地下・バー
ライトスタンドに電球をはめ、バーの鍵で扉を開ける

16 2階・従業員用エレベーターホール
2階に戻り、棚に預けた荷物の回収に向かう

17 1階・ロビー
3つのオルゴールを台に配置し、ホテル階段の鍵を入手

18 3階・312号室
ビデオデッキにビデオテープを挿入して映像を再生

[ホテル（後半）]

A 2階・図書室 [In water end point +1]
ヘッドフォンを調べ、メアリーに対する医者の告知を聞く

B 2階・図書室 [Rebirth end point +1]
特殊アイテム、書『赤の祭祀』を入手

1 2階・202号室
扉を開けると、219号室の前にワープ

2 2階・エレベーター
219号室の前から南側に移動し、エレベーターで地下へ

3 地下北東側階段
アンジェラ炎上デモ後、外に出たあとに再度扉を開けて1階へ

4 1階廊下
北東に出現した、新たな廊下を道なりに進む

5 ロビー
マリアの処刑デモ後、2体の三角頭と戦闘

6 ロビー
三角頭2体から、緋色の卵と錆色の卵を入手。両扉にはめ込む

7 廊下
長い廊下を進み、病室でのメアリーとジェイムスの会話を聞く

C 廊下 [Leave end point +1]
病室でのメアリーとジェイムスの会話を最後まで聞く

D 展望台 [Rebirth end確定]
4種類の特殊アイテムを所持してモンスター・メアリーに会う

8 展望台
モンスター・メアリーと戦闘。戦闘終了後、エンディングへ

スタートからエンディングまでの道のりが早分かり！ シナリオチャートマップ

これが全フローチャートの構造図。ショートカットを見つけるのにも便利だ。



全RIDDLE解答集

スピードクリアのために、ゲーム中に出現する謎の答えをすべてまとめた。

RIDDLE名	出現場所	RIDDLE LEVEL	解答
時計の謎 →47ページ	東側アパート 208号室	全LEVEL共通	9時10分15秒に時計の針を合わせる。
金庫の暗証番号 →52ページ	西側アパート 203号室	全LEVEL共通	メモに書かれた数字の順番にダイアルを回す。＞＞は時計回り、＜＜は反時計回り
		(HARDのみ)	V＝5、X＝10
		(EXTRAのみ)	a＝10、b＝11、c＝12、d＝13、……
机のコインの謎 →52ページ	西側アパート 105号室	EASY	答え　老人、●、蛇、●、囚人
		NORMAL	答え　●、老人、囚人、●、蛇
		HARD	答え　●、老人、●、蛇、囚人
		EXTRA	答え　老人、●、蛇、囚人、●
病室棟扉の暗証番号 →65ページ	病院3階 病室棟廊下	EASY、NORMAL	答え　7335 医師控え室のホワイトボードのメモに書かれた番号を入力する。
		HARD、EXTRA	答え　1328 「T」の書き順をキーの並びに置き換える。 —＝13、｜＝28
4つの鍵がかかった箱 →67ページ	病院3階 S14病室	全LEVEL共通	箱＝紫牡牛の鍵、箱についた鎖＝ラピスの眼の鍵、右手の押しボタン錠＝カーボン紙に書かれた暗証番号、左手のシリンダー錠＝特別治療室の壁の暗証番号
トリック・オア・トリート →71ページ	病院(裏)3階 倉庫	全LEVEL共通	第1問　3番(レイクサイド・アミューズメントパーク) 第2問　1番(ウォルター・サリバン) 第3問　3番(Nathan Ave.)
小部屋からの脱出 →81ページ	資料館 地下の小部屋1	全LEVEL共通	扉の横にある入力装置の、すり減っている3つのボタンを入力する。(2つしかない場合はどれかを2度押し)順番はランダム。
冤罪者の謎 →89ページ	地下迷宮 死体部屋・ロープ部屋	EASY	答え　誘拐
		NORMAL	答え　放火
		HARD	答え　偽造
		EXTRA	答え　横領
大オルゴールの謎 →99ページ	ホテル前半 1階ロビー	EASY	答え　オルゴールをどこに置いてもいい
		NORMAL	答え　向かって左から、灰被り姫、白雪姫、人魚姫
		HARD EXTRA	答え　向かって左から、灰被り姫、白雪姫、人魚姫

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、一切受けつけておりません。御了承ください。

コナミ完璧攻略シリーズ⑮

サイレントヒル2
公式完全ガイドブック

2001年11月 5 日　第1刷発行
2002年10月10日　第2刷発行

発　行　コナミ株式会社
発　売　株式会社　双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28

印刷所　三晃印刷株式会社

編　集　コナミ株式会社ＣＰ事業部
株式会社　双葉社
株式会社　レッカ社

Editor / 森富士夫
Writer / トランタン、なるっちょ
Map / 大谷　景
Design / Design Studio THAT
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.
Design Prepress SANKO PRINTING Co.,Ltd.

ISBN4-575-16291-4 C0076

SILENT HILL 2

ISBN4-575-16291-4

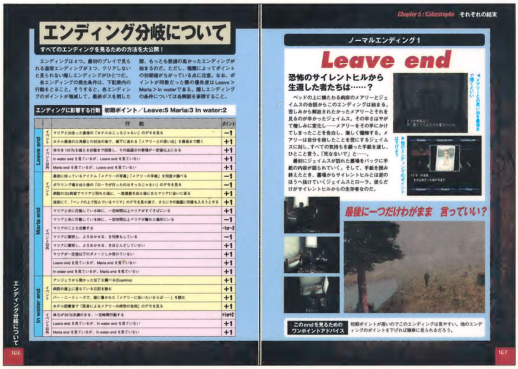
C0076 ¥1300E

定価：本体1300円＋税

9784575162912

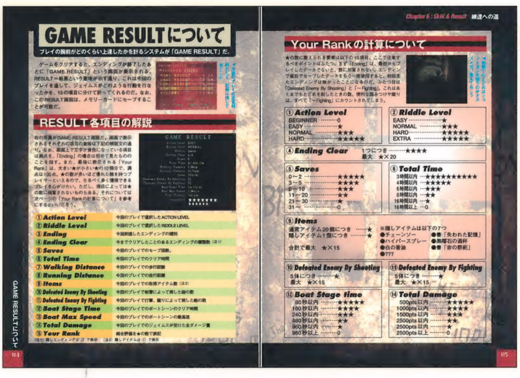
1920076013003

アフター・クリアの最強パートナー



全エンディング制覇に

4つのエンディングとその分岐条件を公開。フローチャートによるナビゲーションで、絶対ひとつも見落とすことなし！　武器やアイテムなど、隠し要素も一挙公開！



ハイスコア達成に

「GAME RESULT」で高得点を獲得するには？　その1点に狙いを絞った攻略法を伝授。敵と謎の壁を破り、時間との戦いにも勝利する、効率的最短ルートはこれだ！

双葉社